

PLAY!

ZINE

BESPLATNI
MAGAZIN

43 | MART 2010.



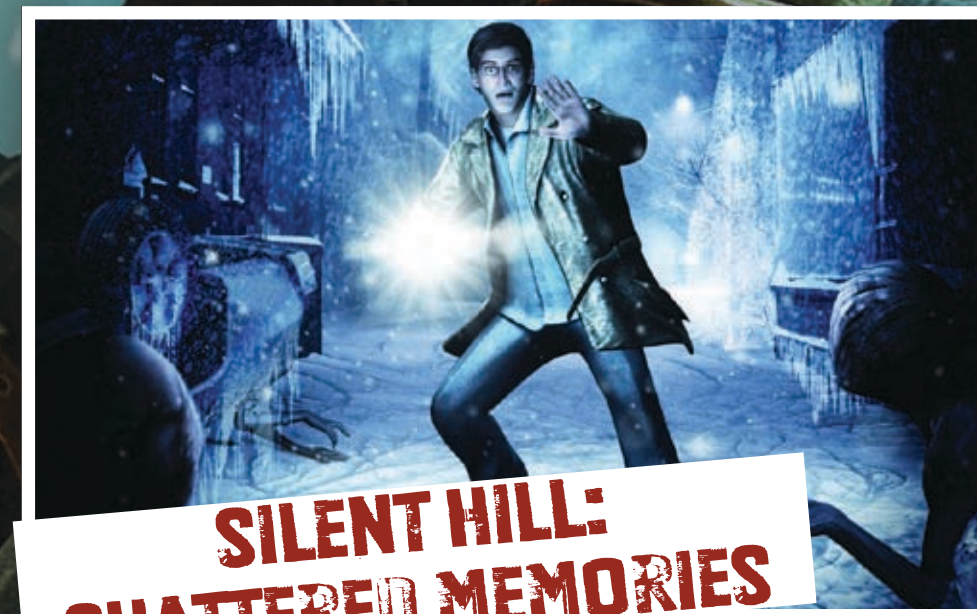
COVER STORY: BIOSHOCK 2



STAR TREK ONLINE



ALIENS VS PREDATOR



SILENT HILL:
SHATTERED MEMORIES



www.play-zine.com

BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2

Cosa
FACTION: RU
KIT: MEDIC
RANK: CORPORAL III
VEHICLE: MI-24

Abramsov teški tenk je opaka mašina, ali i on ima svojih slabosti. Bazuka u gusenice, laserom navođeni artiljerijski napad sa sigurnog mesta, samoubilački napad ili udar RPG-om. Izbor zavisi samo od tvoje hrabrosti.

NA KOJI NAČIN BI ME TI UNIŠTIO?

Lex

FACTION: RU
KIT: ASSAULT
RANK: 1ST SERGEANT III
WEAPON: PKM

Ivan
FACTION: US
KIT: ASSAULT
RANK: 2ND LIEUTENANT III
WEAPON: AEC-971

Lucky

FACTION: US
KIT: MEDIC
RANK: 2ND LIEUTENANT II
VEHICLE: ATV

Kole

FACTION: RU
KIT: RECON
RANK: 1ST SERGEANT I
WEAPON: M24

DaBa

FACTION: US
KIT: MEDIC
RANK: WARRANT OFFICER I
VEHICLE: PKM

Moh1can

FACTION: RU
KIT: ENGINEER
RANK: WARRANT OFFICER II
WEAPON: RPG-7

Traktori

FACTION: US
KIT: ENGINEER
RANK: MASTER SERGEANT I
VEHICLE: M1A1

CheighLee

FACTION: US
KIT: RECON
RANK: SERGEANT II
WEAPON: M2HB

DeKra

FACTION: RU
KIT: RECON
RANK: 2ND LIEUTENANT I
VEHICLE: T90

Walker

FACTION: US
KIT: ASSAULT
RANK: SERGEANT II
WEAPON: XM307

Devilock

FACTION: US
KIT: ASSAULT
RANK: CORPORAL II
WEAPON: XM12

Shw.

FACTION: US
KIT: ASSAULT
RANK: STREET SERGEANT
VEHICLE: CAV

5. MART 2010 | WWW.BATTLEFIELD.COM



© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield Bad Company, Frostbite and the DICE logo are trademarks of EA Digital Illusions CE AB. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. PlayStation™, "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



BROJ 43 – MART 2010.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:

Luka Zlatić, Ivan Todorović,
Viktor Popović

REDAKCIJA:

Milan Đukić, Viktor Popović,
Aleksandar Ilić

SARADNICI:

Vukašin Stijović, Vladimir Dolapčev,
Nikola Jovanović, Milan Đukić,
Nikola Dolapčev, Viktor Vidosavljević,
Vladislav Herbut, Nemanja Aleksić

ART DIREKTOR:

Ivan Ćosić

PRELOM:

Đorđe Petrović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka
Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine
/ glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektron-
ski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog
6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana
17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

PRATITE PLAY:

facebook

t

last.fm

DANTE'S INFERNO

Proverite kako izgleda
legendarna poema Dantea
Aligijeria prikazana kao akciona
igra u izdanju Electronic Arts-a.



S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT

Zanimljiv povratak u predele
uništene novom eksplozijom
černobilske nuklearne elektrane



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

Prva Final Fantasy igra na Wii
konzoli nas nije oduševila,
proverite da li je The Crystal
Bearers bolji od prethodnika.



QUICK PICK 1 2 3...

PLAY! ZINE

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako
bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili
hardvera. Evo kako ih mi delimo:

GOLD

Zlatna nagrada
dodeljuje se igri
ili proizvodu
(hardware-u)
koji po svom kvalitetu
zaslužuje da nosi najsvetlije
odličje PLAY magazina.



SILVER

Znate kada
je nešto jako
dobro, ali mu fali
malo da bude
sjajno? E pa u tom izuzetnom
slučaju dodeljujemo srebrnu
nagradu.



BRONZE

Bronzana
nagrada dolazi
kao podrška
igrama i
hardveru koji je dobar ali koji
zaslužuje da se makar malo
izdvoji od drugih.



NOVO PROJEKTOVANJE

PLAY #43

TECHWARE	7
13TH PAGE	13
FLASH	19
MULTIPLAY.....	25
RETRO.....	28
PREVIEWS	33
REVIEWS	38
HARDWARE.....	68
SOFTWARE.....	78

REVIEWS #43

BIOSHOCK 2.....	39
DANTE'S INFERNO.....	42
STAR TREK ONLINE.....	46
ALIENS VS PREDATOR	50
S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT	53
SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES.....	56
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: CRYSTAL BEARERS.....	60
TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS.....	62
MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES	64

HARDWARE #43

BIOSTAR ZA INTEL.....	68
ZMAJEVO NOVO ODELO	70
ALL ROUND CHIEFTEC	72
KORAK NAPRED ILI NE?	74
PREPORUKE ZA KUPOVINU	76

SOFTWARE #43

BLUES MEDIA PLAYER	78
FREE DOWNLOAD MANAGER.....	80
MY VIRTUAL HOME	82
INTERNET PREVARE	84

ZIMA, ZIMA, E PA NEKA JE!

Naslov je u stvari inspirisan upravo nedostatkom zime dok napolju piči sunce, a februar se bliži kraju. Ne znam da li ste primetili da već godinama unazad nismo imali baš strava kvalitetnu zimu. Ono, sneg, 'ladnoća i sve to. Pa ova zima se nekako čini skroz kvalitetnom, bilo je snega u više navrata, hladnoće na sve strane, poledice i lomovi koji idu uz to. Jel to znači da je efekat zelene bašte i uopšteno globalno zagrevanje malo popustilo svoj stisak? Ili se samo sprema da stegne još jače pa popušta pred finalni stisak? Nadamo se da se vraća u normalu, a ne da ćemo doživeti neki krš scenario kao iz filmova Rolanda Emeriha, pod tim se podrazumeva i njegovo najnovije filmsko remek (ne)delo - 2012. Naravoučeniye, jedan od najglupljih filmova u zadnjih godinu dana. To je generalno mišljenje većine koji su pogledali taj film, a smatraju se manje više normalnim ljudima. Čovek (Roland) ne bi umeo da sklepa dobar film pa da mu život zavisi od toga. Preporučite ga samo nekome koga ne volite.

No, Rolanda na stranu, posle tako kvalitetne zime garant će nam biti i lepo beogradsko leto (moć pozitivnog razmišljanja je čudo). Onakvo leto gde ćete radije želeti da ste u BG-u u avgustu, a ne negde po belom svetu.

Opet, nekako postala praksa da se sve češće čuju poklici naroda kad je zima – „Jao, previše je hladno.“...a kad je leto – „Previše je vruće.“, nikad ne valja. Da li je to automatska reakcija generalno nezadovoljnog naroda ili stvarno istina, prosudite sami, zavisno od vašeg ličnog iskustva. Mi ćemo u svakom slučaju da se potrudimo da ulepšamo sebi ove sunčane dane, a novim martovskim PLAY!-em se nadamo i vaše sunčane dane.

Elem, opšte je poznato da zadnjih godina većina hit naslova izađu u četvrtom kvartalu godine. Ipak, i početak naredne godine uvek donese nešto novo, a ni ova godina nije izuzetak. Pored već proteklog meseca i odličnog Mass Effect-a 2, sada nam na meniju stoje naslovi kao što su rimejk legendarnog Alien vs Predator-a, novi nastavak još legendarnijeg hita, BioShock 2. I još jedan nastavak je pored prethodno navedenih ugledao svetlost dana, mislimo na novog S.T.A.L.K.E.R.-a – Call of Pripjat.

Pored tih nastavaka, najzad se pojavila i igra za koju se slobodno može reći da je očekivana i željno iščekivana bar od samog početka interneta i multiplejer igara koje se igraju preko istog. Reč je o Star Trek Online-u. Jedina možda iščekivanija igra tog tipa je online verzija Star Wars-a.

U svakom slučaju, ako želite da saznate da li su nastavci i noviteti među gore navedenim igrama uspeali da opravdaju očekivanja i možda preiščaju svoje prethodnike po kvalitetu. Zavalite se i čitajte dalje ovaj broj PLAY!-a.

TOP 3

GOLD AWARD BIOSHOCK 2

Više od dve godine smo čekali da se vratimo u Rapture. Vredelo je svakog trenutka.



SILVER AWARD TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS



Najbolji likovi iz Capcomovih igara u sukobu sa najboljim Tatsunoko likovima. Sjajno!

BRONZE AWARD MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES

Interesantan pogled na Might & Magic svet kroz NDS mešavinu jRPG-a, strategije i logičke igre.





A4TECH

X7

WINNER'S CHOICE

X7-G300



X7-600MP



X7-200MP

BT-630-1



Bluetooth Mouse

XL-760 H



WIRELESS SET GL-1630

www.tntdoo.rs

www.telix.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
 Kolubarska 18, Beograd
 Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

TElix d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
 Futoški put 4, Novi Sad
 Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs



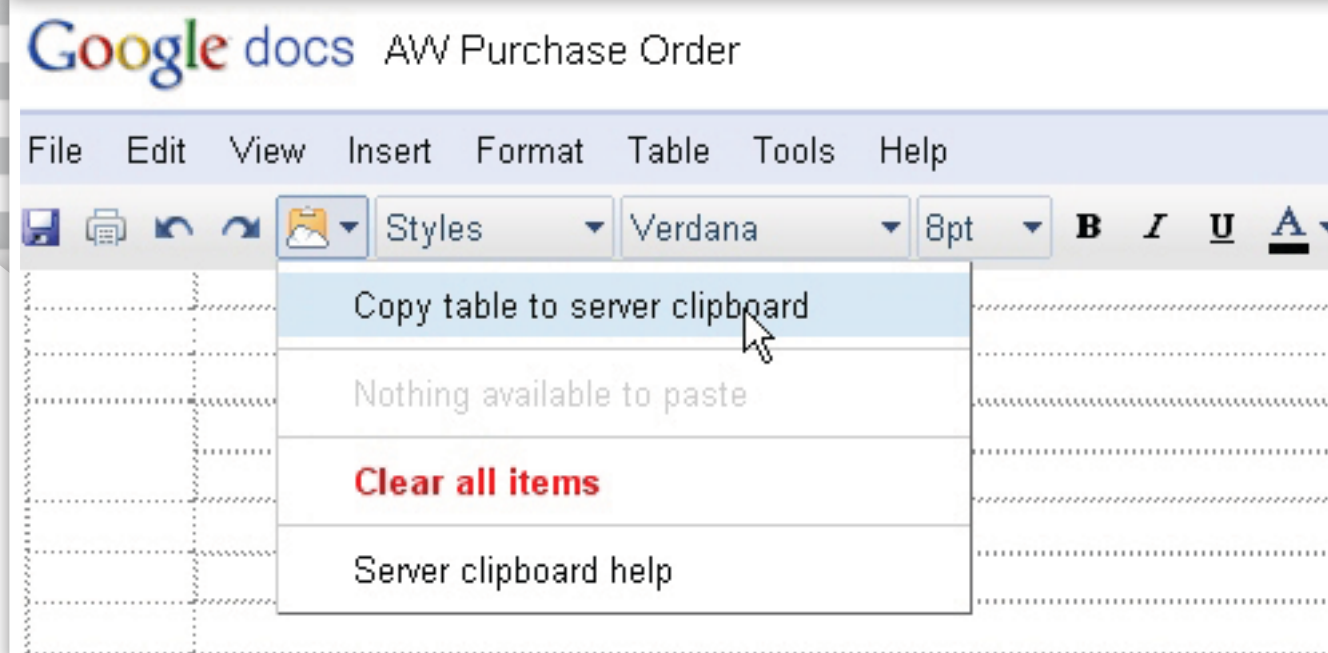
SAMUNGOVE DŽEPNE KAMERE DOBIJAJU SNIMANJE U 1080P

Samsung je u svoju liniju džepnih kamkordera zvanu "U series" dodao dva nova modela. HMX-U15 i U20 u poređenju sa prethodnim modelom U10 donose snimanje u punoj HD rezoluciji (1080p), a tu je i priključak kojim se kamere mogu utaći direktno u kompjuter, bez dodatnog USB kabla. Tu je i prilična retkost za ovu klasu uređaja - trostruki optički zum, koji ne žrtvuje kvalitet slike. Obe kamere koriste 1/2,3" CMOS senzore osetljive na slabu svetlost, uz softverski stabilizator slike. Jedina razlika između ovih uređaja je veličina statičnih slika koje se mogu snimiti, pošto U15 snima 14- a U20 10-megapikselne slike. Kamkorderi zvanično stižu u prodaju na proleće po ceni od 230, odnosno 250 evra.



GOOGLE DOCS UBACUJE WEB CLIPBOARD

Googleove web aplikacije dobile su novu funkciju: web clipboard koji služi kao bafer za kopiranje i ubacivanje sadržaja dokumenata kreiranih u ovim aplikacijama. Na ovaj način korisnici će moći da očuvaju kompletno formatiranje kopiranih delova, koje bi moglo da nestane kopiranjem na clipboard lokalnog računara, u zavisnosti od sposobnosti web browsera. Iako će sadržaj web clipboarda biti dostupan između browsera i radnih sesija, isteći će nakon mesec dana. Web clipboard trebalo bi da već bude dostupan za sve korisnike.



VIA PRAVI DUAL-GPU S3 GRAFIČKU KARTICU

VIA objavljuje da će sledeće nedelje na sajmu Digital Signage Expo 2010 u Las Vegasu predstaviti svoju prvu dual-GPU grafičku karticu, nazvanu S3 Graphics Chrome 5400E X2. Kartica je namenjena multi-monitorskim sistemima i ima PanoChrome tehnologiju koja podržava do osam ekrana, kao i hardversko dekodiranje H.264, VC-1 i WMV-HD videa. Kartica nije zamišljena kao takmac ATI-ju i Eyefinity tehnologiji, već je orijentisana ka niskoj potrošnji. Masovna proizvodnja trebalo bi da krene u drugom tromesečju ove godine.

ASUS ĆE PROIZVODITI WINDOWS PHONE 7 ZA MICROSOFT

Tek nekoliko dana nakon što je Microsoft predstavio novu platformu Windows Phone 7, analitičar iz kuće Northeast Securities, Ashok Kumar, tvrdi da će ove "pametne" telefone za kompaniju proizvoditi niko drugi do Asus. Telefon baziran na mobilnom Windowsu 7 biće u jednom komadu i imaće veliki ekran osjetljiv na dodir. Windows Phone 7 inicijalno je planiran za kraj 2010. godine, ali su se pojavile nove informacije da je sada pomeren za početak 2011.



WINDOWS PHONE 7 NEMA FLASH I MULTITASKING

Microsoft je na Mobile World Congressu zvanično predstavio novu familiju operativnih sistema za mobilne telefone, nazvanu Windows Phone 7. Nova platforma koristi dizajn pod snažnim uticajem softvera sa Zune plejera, a pored integrisanih media plejera i sinhronizacije softvera sa Zuneom, tu si i Xbox Live achievementi, avatari i slično. Većina mogućnosti organizovana je u "čvorišta", a pored habova za muziku, video i slike, tu je i čvorište za kontakte sa Facebooka. Office hab omogućava kreiranje i deljenje dokumenata, dok će Marketplace hab biti mesto za nabavku aplikacija. Kao web browser koristi se Internet Explorer koji je baziran na desktop verziji, sa podrškom za multi-touch i napredniji sub-pixel rendering. E-mail klijent je integrisan sa Exchangeom i ima mogućnost lakog masovnog brisanja poruka. Multi-touch, accelerometri i brz hardver trebali bi da budu standardi na svim uređajima sa ovim operativnim sistemom, Microsoft će nuditi i odgovarajuće drajvere, a kompanije neće moći da direktno menjaju korisnički interfejs sistema, osim nekoliko sitnica. Ipak, interfejs ne daje nikakvu mogućnost multitaskovanja, dok sistem podrazumevano neće imati ni podršku za reprodukciju Flash sadržaja. Microsoft čak kaže i da će nastaviti sa ulaganjem u Windows Mobile 6.5, tako da će on i dalje ostati primarni izbor ljubiteljima WM platforme.

ACER IZBACUJE PRVI ION 2 NETBUK

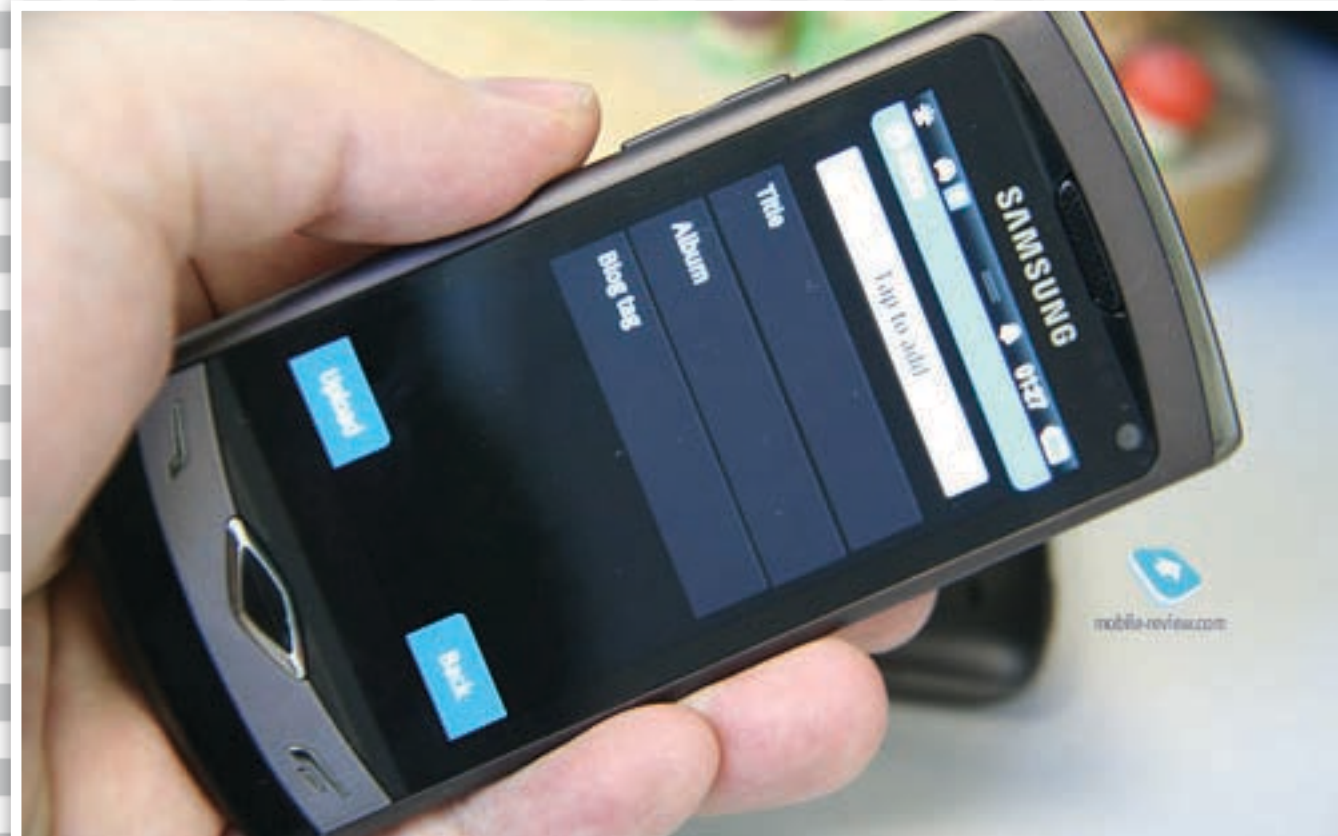
Acer izbacuje prvi netbuk zasnovan na NVIDIA ION 2 platformi. Aspire One 532g je nadogradnja modela 532h, koja sadrži GeForce G 310M i donosi hardversku reprodukciju 1080p videa i 3D sadržaja, a u toku rada moguće je prebaciti kontrolu i na štedljivije ali po performansama daleko inferiornije Intelovo grafičko jezgro, zarad uštede baterije. Acer obećava deset sati rada baterije pri jednom punjenju (verovatno pri korišćenju Intel grafike), a ostatak specifikacija čine 10-inčni ekran i Atom na 1,66 GHz. Izlazak na tržište očekuje se krajem marta, a cena bi trebalo da bude nešto viša od 300 evra.





SONY PREDSTAVLJA SVOJ PRVI 3D BLU-RAY PLEJER

Sony je izbacio svoj prvi Blu-Ray plejer spreman za 3D reprodukciju, zvanične oznake BDP-S470. Tehnički, plejer sada nije sposoban da pušta takve diskove ali će biti do leta, kada će Sony izbaciti novi firmver, verovatno isti kao onaj za PlayStation 3 koji će ovoj konzoli otključati istu funkcionalnost. Sony kaže i da će vlasnici iPhone i iPod Touch aparata moći da ih koriste kao daljinske upravljače za novi BD plejer, zahvaljujući besplatnoj aplikaciji "BD Remote" koja može da se skine sa Apple App Storea. Interesantno je i da Sonijevi plejeri za svega tri sekunde od uključivanja dolaze u funkcionalno stanje, što je prilično brzo u odnosu na konkurentske modele, a izlazak se očekuje ovog meseca po ceni nižoj od 200 evra.



SAMSUNG IZBACUJE WAVE S8500

Samsung najavljuje izlazak svog prvog smart telefona baziranog na otvorenoj mobilnoj platformi Samsung bada. Radi se o aparatu Wave S8500, koji ima 3,3-inčni Super AMOLED ekran rezolucije 800x480 tačaka, Social Hub sistem koji integriše sve poznate e-mail, instant mesidžing i SNS servise, i TouchWiz 3.0 interfejs koji se može pohvaliti visokim stepenom intuitivnosti i prilagodivosti. Telefon koristi procesor na 1 GHz, a od video formata podržana je reprodukcija DivX, Xvid, MP4 i WMV fajlova. Telefon ima i sposobnost reprodukcije i snimanja videa u 720p HD rezoluciji, što ga čini vrlo atraktivnim izborom za amaterske potrebe. Wave S8500 je i prvi telefon sa Bluetooth 3.0 i WiFi 802.11n podrškom, a izlazak se očekuje u aprilu na svim većim tržištima.

INTEL I NOKIA SPAJAJU MOBLIN I MAEMO U JEDINSTVENI OS

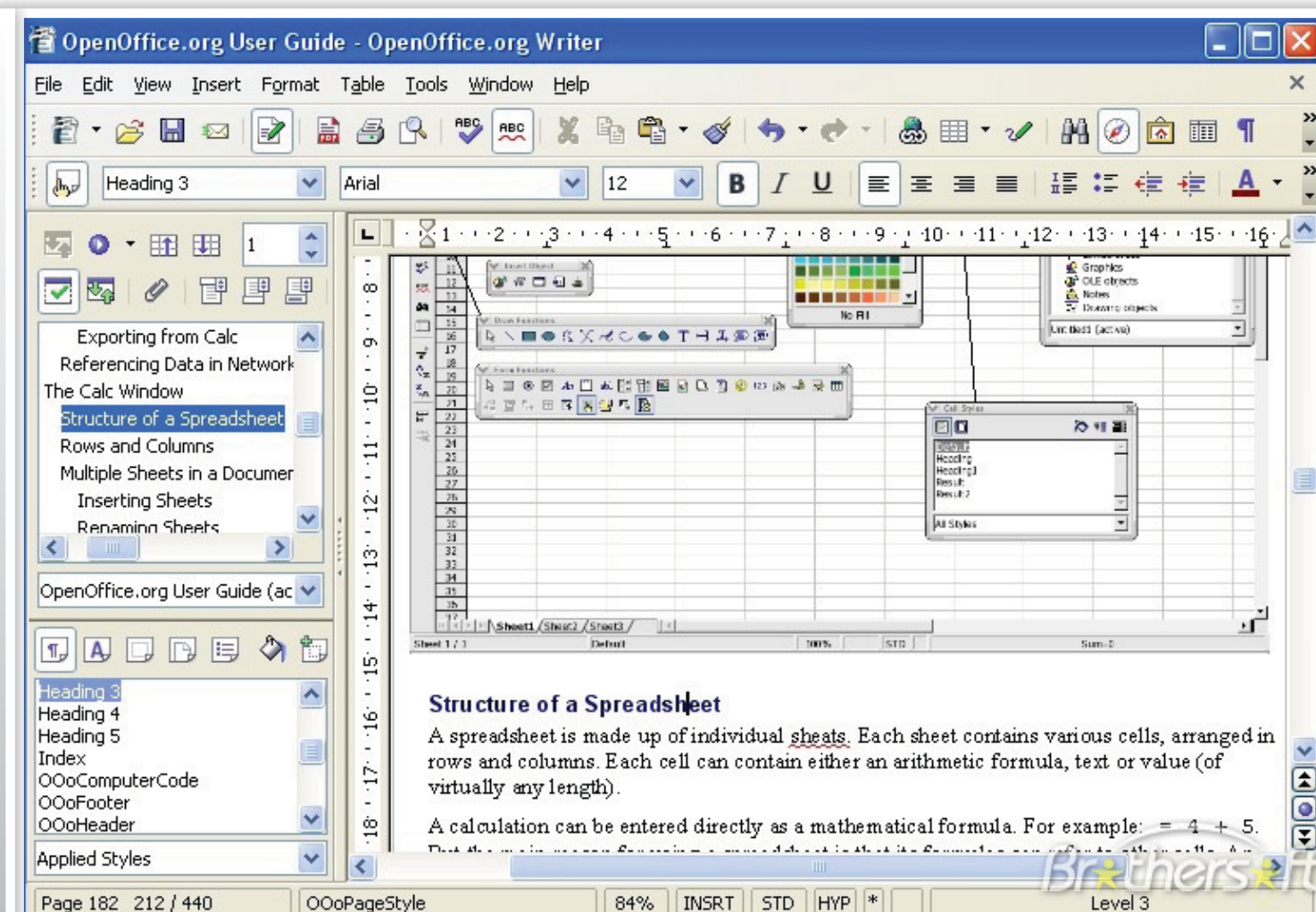
Intel i Nokia objavili su da će spojiti svoje operativne sisteme, Moblin i Maemo, u jedinstveni operativni sistem za ultraprenosne uređaje. MeeGo će biti platforma zasnovana na Linux kernelu koja će raditi na velikom broju uređaja poput smart telefona, tableta, netbukova i sistema za zabavu u automobilima. Aplikacije za ovaj OS biće distribuirane putem Nokia Ovi Storea i Intel AppUp Centra. Za razvoj aplikacija koristiće se Qt biblioteke, a one će moći da se koriste i na drugim operativnim sistemima poput Symbiana. Kompanije obećavaju mogućnost korišćenja Interneta, multitasking, multimediju i brzo iscrtavanje grafike.

MARVELL NAPRAVIO ARM ČIP NA 1 GHZ SA 1080P VIDEO DEKODEROM

Proizvođač čipova za mobilne uređaje, Marvell, napravio je čip ARMADA 618, novi procesor za smart telefone visoke klase koji sadrži integrisani enkoder i de-koder za hvatanje i reprodukciju videa u rezoluciji 1080p, kao i 3D grafiku (relativno) dobrih performansi. Novi čip koristi najbržu LP-DDR memorij što bi trebalo da pojača odziv telefona baziranih na njemu. Čip je dimenzija 12 kvadratnih milimetara, a displej kontroler sposoban je za izbacivanje slike na četiri ekrana istovremeno, rezolucije do čak 2000 x 2000 tačaka. Grafički podsistem podržava DirectX, OpenGL ES 2.0 i OpenVG 1.1, a čip je zvanično kompatibilan sa Linux, Android i Windows Mobile sistemima, uz optimizacije za Adobe Flash. ARMADA 618 biće prikazan na Marvellovom štandu sledeće nedelje na Mobile World Congressu u Barseloni.

IZAŠAO OPENOFFICE 3.2

Posle nekoliko beta izdanja i pet Release Candidate verzija, izašao je stabilni OpenOffice 3.2, koji donosi veće brzine startovanja i bolju podršku za otvaranje Office 2007 dokumenata. U ovoj verziji debituju i komentari u Impress komponenti, podrška za enkripciju u Office 2007 fajlovima i glatkije sortiranje, spajanje i kopiranje/prilepljivanje u Calc-u. Primetno je i povećanje performansi čak i ako QuickStarter ne radi u pozadini, ali i dalje nema opcija karakterističnih za Windows 7, kao što su jump lista u superbar-u i Aero Peek preview.



ATI RADEON HD 5570 DONOSI DIRECTX 11 NA HTPC RAČUNARE

AMD je izbacio svoju novu grafičku karticu, ovoga puta prvenstveno namenjenu multimedijalnim računarima malih dimenzija. Radeon HD 5570 značajno je unapređenje u odnosu na HD 5450 u pogledu performansi, pošto umesto 80 donosi čak 400 Stream procesora a i dalje zauzima jedan slot i relativno je malih dimenzija, tako da je pogodan za HTPC računare za koje bi i 5670 bio prevelik. Nova kartica radi na 650 MHz, isto kao i HD 5450, i poseduje sve tehnološke mogućnosti kao ostatak serije HD 5000, poput DirectX-a 11 i OpenGL-a 3.2, kao i hardverskog video dekodiranja i mogućnosti vezivanja više ekrana u Eyefinity sistem. Referentni model nosi VGA, DVI i DisplayPort izlaze mada će partneri to moći da prilagođavaju po želji i potrebi. Model sa 1 GB GDDR3 memorije koštaće oko 60 evra.



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

Izgleda da sam oguglao na kome-
dije :(Ili to, ili su mi standardi to-
liko visoki da jednostavno ništa
ne može da me nasmeje. Nisam fan
bioskopa. Poslednji put sam išao
da gledam Avatara jer je u 3D-u, a
pre toga ne pamtim kad sam bio, a
posebno da sam pritom išao na fa-
zon „jao strava, idem u bioskop da
gledam taj_i_taj film“. I većinom
sve šta pogledam, a što možda nije
puno, pogledam na monitoru svog
voljenog računara. Tu je problem taj
što nema dovoljno velike publike.
OK, nekada film ne pogledam sam,
mada nije da ne volim najviše da
solo FastForwardujem sve dosadne
scene i odgledam samo one koje me
zaista interesuju, ali je suviše mali
broj ljudi da bih imao reprezentativ-
ni uzorak.

I tako sam recimo pogledao Funny
People sa Adam Sandlerom, ne se-
ćam se da sam skoro pogledao glu-
plji film. OK, srećom, oni koji su gle-
dali sa mnom su se složili sa tim. I
vidim i neki po forumima. Međutim,
IMDB ocena recimo, nešto tipa 7,5

od 10, što uopšte nije loše. I onda
pomislim, ma to oni nešto namešta-
ju, ma to nije tako, ko zna ko je tu
glasao bezveze itd.

I onda se slučajno obrem u Domu
Sindikata (našao sam bioskop u koji
ću da odem) na filmu Dan Zaljublje-
nih. Srećom, nisam platio kartu ina-
če bih se dodatno smorio. Enivejz,
onako, ima sala jedno stotinak ljudi,
fina ekipa, što bi se reklo. Kreće film,
sve ide svojim tokom, nema smeha
ni od korova, kad eto prve „smeš-
ne“ scene. Ja ništa, glupa je, al' zato
ostatak sale ne može da se sastavi
od smeha. Opet, scena nakon toga,
a'la „mačka je pala sa stola i upala u
kutiju“, cela sala se zacenila, ja kao,
wtf? I tako se svi silno zabavljaju,
sem mene kojem je dosadno. I onda
razmislim, pa možda stvarno ja pre-
više očekujem od filma, možda je on
mega smešan, al' sam ja glup pa to
ne izvaljujem, pa mi posle bi i jasna
ocena za Funny People (i slične fil-
move) na IMDB-u.

I onda postavim sebi još jedno pita-
nje – možda Holivud uopšte ne pravi

loše filmove, samo im ja nisam ciljna
grupa i očigledno sam u manjini na
tržištu. A kad imaš jogurt of Kajsije
koji se prodaje super i jogurt od ja-
gode kojeg kupuje samo dvoje ljudi,
jasno je koji će da nastrada, a možda
i nije boljeg ukusa
nego ovaj „kaj-
sijasti“.

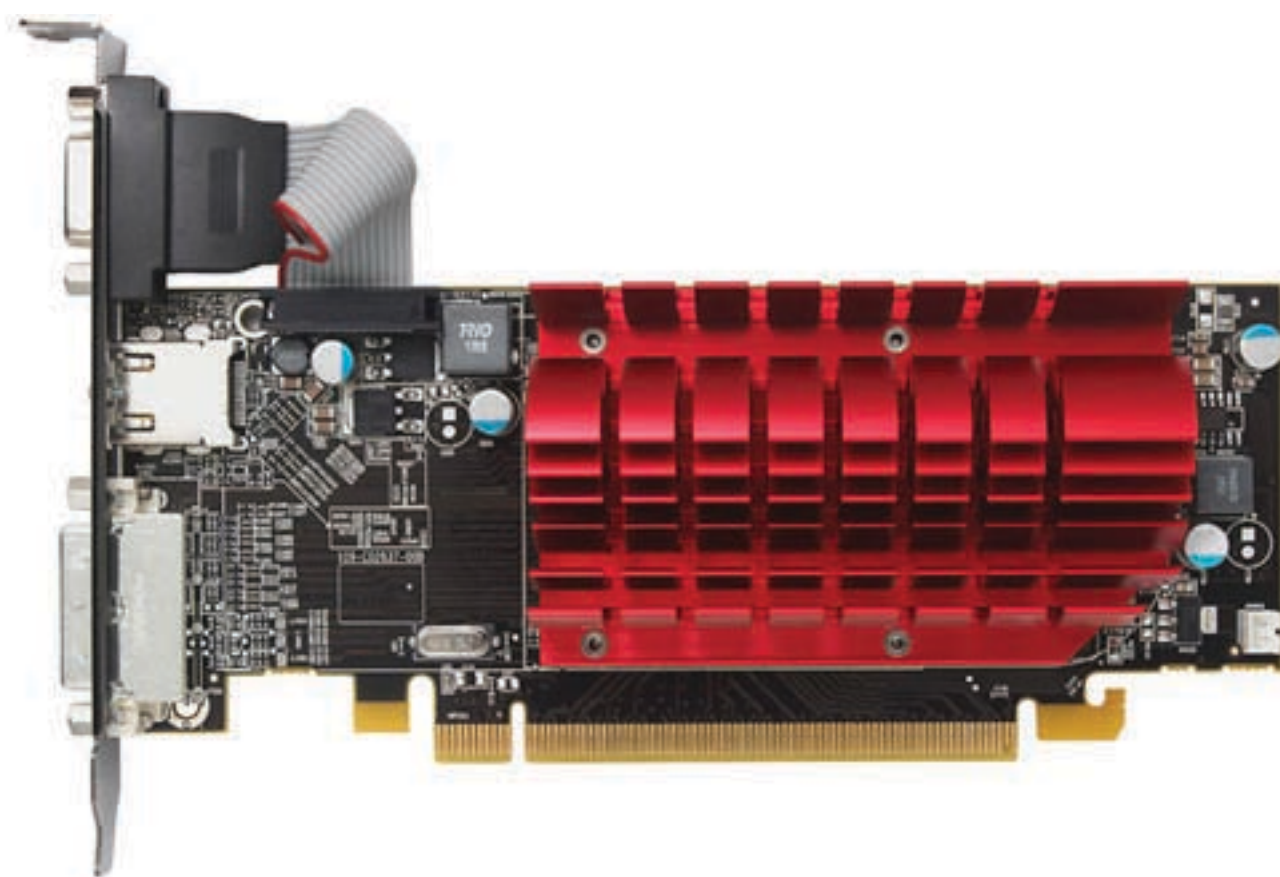
13th
page

KOMENDIJE...



NAJAVLJEN MSI R5770 HAWK

MSI je zvanično najavio prvu grafičku karticu serije Hawk, koja je blago overklokovana i koristi nestandardni kuler. Radeon HD 5770, u ovoj izvedbi nazvan R5770 Hawk, koristi crnu štampanu ploču i komponente sertifikovane za upotrebu u vojnim uređajima (Hi-CAP kondenzatori, oklopljeni kalemovi itd), 7+1-stepeni naponski dizajn koji obezbeđuje do 100% više struje u odnosu na referentni model i dvoslotni dvoventilatorski Twin Frozr II kuler sa tri toplotne cevi. Kartica radi na 850 MHz za GPU i 4800 MHz za gigabajt GDDR5 memorije preko 128-bitne magistrale, a trebalo bi da se pojavi u toku narednih nedelja po ceni od oko 200 evra.



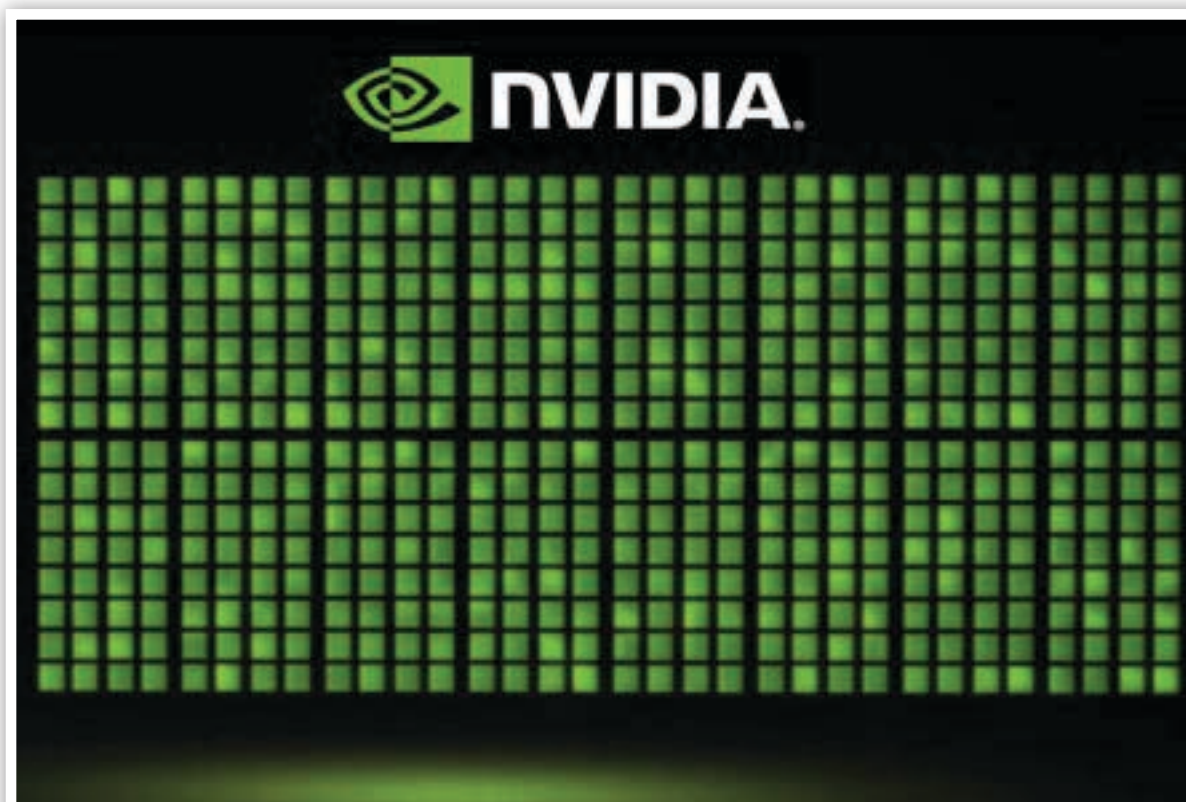
ATI RADEON HD 5450 DONOSI DIRECTX 11 ZA MANJE OD 50 EVRA

AMD je izbacio svoju najjeftiniju DirectX 11 i OpenGL 3.2-kompatibilnu grafičku karticu, Radeon HD 5450. Novi Radeon ima sve tehnološke mogućnosti kao njegova starija i mnogo jača braća, ali je osiromašen na 80 Stream procesora (uporedivo sa 16 kod Nvidije), 8 teksturnih jedinica i 64-bitnu magistralu. GPU mu kuca na 650 MHz, a 512 ili 1024 MB GDDR2 ili GDDR3 memorije na 800 ili 1600 MHz, zavisno od konfiguracije. Kartica ne zahteva ventilator za hlađenje, od izlaza poseduje DVI, VGA i DisplayPort, a podržan je i EyeFinity za povezivanje više ekrana, kao i vezivanje više kartica u CrossFire. Sapphire i PowerColor su već izašli na tržište sa svojim modelima.



POWERCOLOR NAJAVLJUJE RADEON HD 5670 PCS+

PowerColor objavljuje skori izlazak grafičke kartice Radeon HD 5670 PCS+ koja će, kao i ostali modeli serije PCS+, imati ne-standardni kuler za koga je odgovoran Arctic Cooling. Kartica je blago overklokovana, pa GPU radi na 785 umesto 775 MHz, a 512 MB GDDR5 memorije kuca na standardnih 4 GHz. Pored velikog 92-milimetarskog ventilatora koji proizvodi najviše 30 dB buke, kartica ima DVI, HDMI i DisplayPort video izlaze, a prodaja kreće od februara po ceni nižoj od 90 evra.



PRVE NVIDIA FERMI KARTICE ZVAĆE SE GEFORCE GTX 470 I 480

NVidia je otkrila da će se prve kartice bazirane na novoj Fermi arhitekturi, odnosno sa čipovima oznake GF100, zvati GeForce GTX 470 i 480. S obzirom da bi nove kartice trebalo da se takmiče sa AMD-ovim Radeonima familije HD 5000, nije preveliko iznenađenje što se NVidia odlučila na ovoliki skok u oznakama svojih novih modela. Vidijin top model trenutno je GeForce GTX 295, a podsetimo, GeForce 200 i 300 serije (osim GTX kartica) mahom čine ribrendirani ili blago unapređeni modeli familije GeForce 8/9, pa je prirodna NVidijina želja da diferencira nove DirectX 11 kartice. A možda hoće da nam sugerišu i da će GeForce 400 duplirati performanse GeForce 200 kartica.



CHAINTECH PREDSTAVIO APOGEE SSD CONVERTOR

Chaintech je predstavio novo i vrlo interesantno rešenje koje simulira rad solid-state drajevova. Radi se o kućištu dvoipoinčne širine, u koje se smešta jedna ili dve CompactFlash memorijske kartice (u RAID 0 ili 1 režimu), kojie potom "spolja" funkcionišu kao solid-state drajv koji koristi SATA 6 Gbps interfejs. Što se veće i brže CompactFlash kartice koriste, performanse ovog uređaja su bolje, tim pre što Convertor koristi SATA 6 Gbps interfejs, a po Chaintechu, maksimalna brzina čitanja iznosi 55 MB/s što zavisi od korišćenih kartica. Pored ovog uređaja, Chaintech je izbacio i novu liniju CF kartica od 16 i 32 GB sa brzinskim rejtingom 606x, koje ostvaruju brzine čitanja i pisanja od čak 93, odnosno 91 MB/s.



SEAGATE NAPRAVIO DISK OD 600 GB NA 10 HILJADA OBRTAJA

Seagate kaže da je krenula isporuka njihovog novog hard diska namenjenog enterprise tržištu, modela Savvio 10K.4. Ovaj disk stiže u formatu od 2,5 inča i sadrži ploče koje se okreću na 10 hiljada obrtaja u minutu, a kapacitet je duplo veći od prethodnog diska ove serije. Novi Savvio koristi SAS 6 Gbps interfejs sa dual-port komunikacijom, ili u rednoj varijanti direktnu 4 Gbps Fiber Channel konekciju, a količina bafera relativno je mala i iznosi 16 MB. U poređenju sa klasičnim diskovima formata 3,5 inča koji se koriste u enterprise okruženju, novi Savvio koristi značajno manje struje i vuče oko 4,6 W u idle stanju. Podaci su zaštićeni pomoću mehanizma nazvanog Protection Information, koji detektuje oštećenje podataka pri transferu između host sistema i diska, a tu je i opcija sa samoenkriptovanje koja uklanja potrebu za prepisivanjem podataka pri slanju diska na reklamacije ili popravke. Cena ovih drajevova i tačan datum početka prodaje nisu objavljeni.

CLUB3D IZBACIO RADEON HD 4350 ZA PCI EXPRESS X1

Club3D je pre nekoliko dana izbacio novu varijantu kartice Radeon HD 4350, a ono što je jako interesantno je da kartica koristi PCI Express x1 interfejs. Ovo će svakako biti vrlo interesantno vlasnicima HTPC računara sa ION pločama, koji će ovako dobiti jaču odvojenu grafičku po ceni sličnoj ceni ploče. Kartica je pasivno hladena i troši svega 20 W. Podržava DirectX 10.1, ima HDMI, DVI i VGA izlaze, a jedini problem može biti kuler koji će pokriti i susedni slot. Kartica košta manje od 40 evra.



OVERKLOKER POSTIGAO 8.2 GHZ SA INTEL CELERONOM

Jednojezgarni Celeron svakako nije poslednja reč tehnologije u Intelu, ali to ne umanjuje uspeh overklokera pod pseudonimom TiN, koji je uspeo da model Celeron D 347, koji zvanično radi na 3,06 GHz, podigne na neverovatnih 8199,5 MHz, što je 16,8 MHz više od prethodnog svet-skog rekorda. Da bi ovo postigao, TiN je prethodno zagrejao procesor na preko 200 stepeni kako bi uklonio integrisani disipator toplote, a potom je procesor ubacio u drastično modifikovanu ploču DFI LanParty UT P35-T2R i postavio hlađenje tečnim azotom. Ipak, upotrebljiva snaga ovakvog procesora manja je od dvojezgarca koji se može overklovati na 4 GHz i u "kućnim" uslovima.

STEVE JOBS KAŽE DA JE FLASH ŽDERAČ PROCESORSKIH RESURSA NA IZDISAJU

Steve Jobs iz Applea pre nekoliko dana je izjavio za Wall Street Journal da ne voli Adobe Flash tehnologiju jer izaziva nestabilnost Mac računara zbog njenih bagova, i da previše proždire procesorske resurse, neadekvatno onome što može da prikaže. Pre nekoliko nedelja kada je predstavljen iPad, najviše kritika pobrao je zbog nepostojanja podrške za Flash, a Jobs ističe da je ova tehnologija takođe izvor mnogih sigurnosnih propusta, i da je uklanjanje podrške za Flash na iPadu isto što i izbacivanje flopi diskova i serijskih portova i drugih "tehnologija na umoru" iz Mekintoša. Adobe se trudi da povрати narušenu popularnost Flasha novom verzijom 10.1 koja bi trebalo da donese značajne optimizacije, najviše na polju reprodukcije H.264 videa, a Jobs tvrdi da je vreme da se Flash definitivno zameni alternativom u vidu HTML-a 5.

XXI VEK

JOŠ UVEK NEMATE INTERNET PREZENTACIJU?



WWW.TESLIKS.RS

011 38 61 064

065 67 66 167

OHRIDSKA 15, 11000 BEOGRAD

FLASH!

SERIOUS SAM HD: THE SECOND ENCOUNTER STIŽE U APRILU

Sajt Big Download prenosi da bi Serious Sam HD: The Second Encounter, visokodefinisani rimejk najboljeg nastavka Serious Sama, trebalo da izađe krajem aprila ove godine. Devolver Digital koji se bavi HD adaptacijom ove igre kaže da će u njoj podrazumevano dolaziti deathmatch režim i dedicated server, dok su isti za HD: The First Encounter izvedeni u vidu apdejta koji se još nije pojavio.



BROJ MRTVIH U LEFT 4 DEADU 2

Valve je vodio statistiku o broju ubijenih zombija od izlaska njihove igre Left 4 Dead 2 (što nas navodi na razmišljanje kakve još statistike vode bez znanja igrača), pa su tako igrači do sada ponovo vratili među mrtve 28.981.249.043 zombija (tj. skoro 29 milijardi). Ili izraženo na druge načine, celokupna populacija Zemlje zombifikovana je i ubijena 4,26 puta, a ako je prosečna visina zombija 183 cm, ako bi ih naslagali jedan na drugog, dobili bi dužinu za obmotavanje Zemlje 1.322 puta. Svakako gomila korisnih informacija.

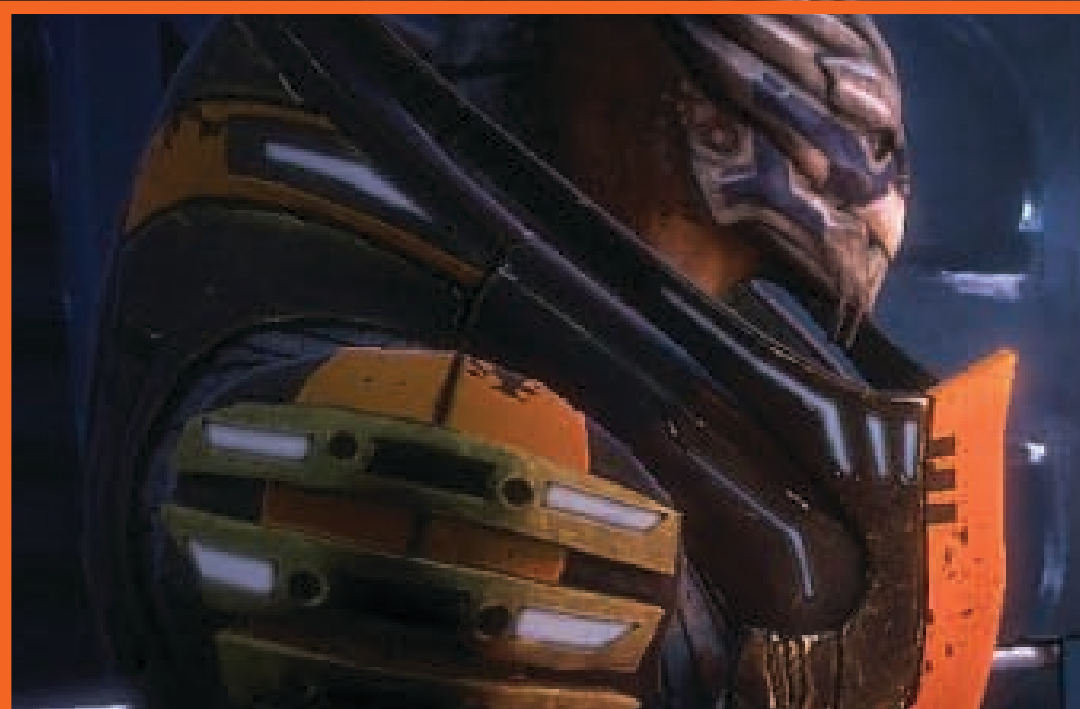
IZVIRIVANJE IZA ĆOŠKOVA OSTAJE U MEDAL OF HONORU

Zabrinut zbog trenda ukla-
njanja raznih mogućnosti iz
novih pučaćina umesto uba-
civanja novih, sajt IncGamers
popričao je sa izvršim produ-
centom nadolazeće igre Me-
dal of Honor, Gregom Goodri-
chom, koji je potvrdio da će u
igri ostati mogućnost izviriva-
nja iza ćošкова i zidova, što
je inače izbačeno u posled-
njem nastavku Call of Dutyja
i zbog čega su se mnogi igrači
žalili. Greg poluironično kaže
da, bez obzira na vreme, ne-
prijatelje i ratove, neke stva-
ri ostaju večne i nevezane za
vremenske odrednice.



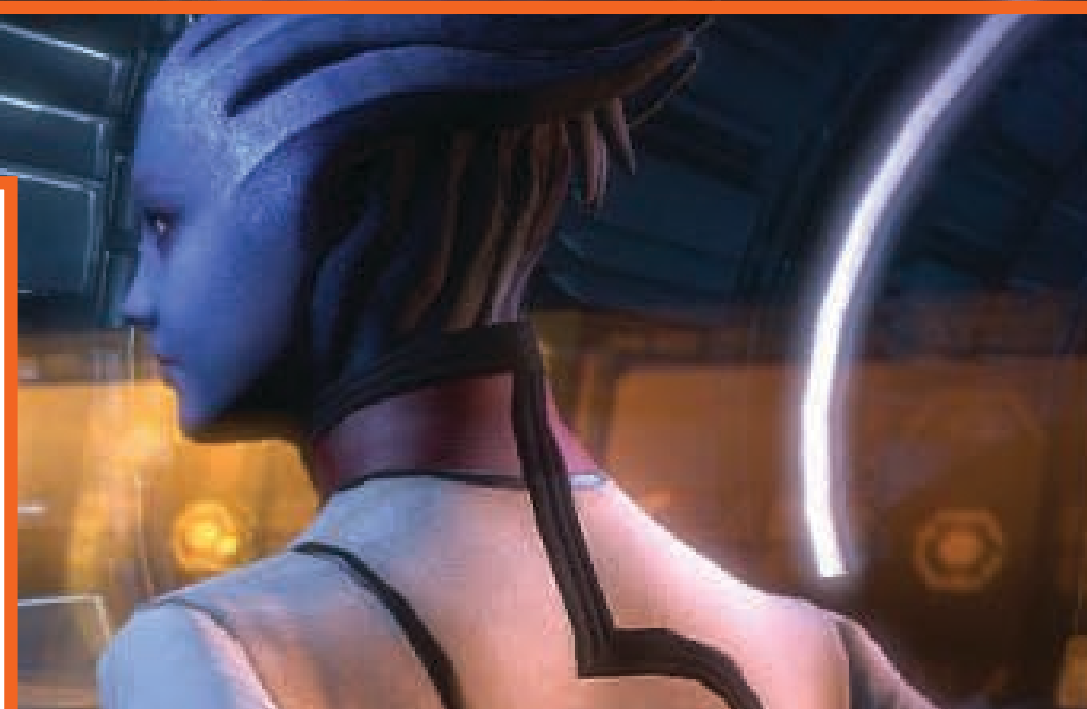
PROBLEMI SA WIDESCREEN REZOLUCIJOM U BIOSHOCKU 2

Na 2K Gamesovom forumu pojavila se tema u kojoj se igrači žale na istovetnu grešku koja je postojala u verziji 1.0 prvog Bioshocka. Radi se o realizaciji widescreen režima, koji je implementiran tako da igra iseca gornje i donje delove slike sa regularnog 4:3 pogleda, umesto da proširi 4:3 pogled levo i desno kao u ostalim igrama. Zbog ovoga igra ostavlja utisak kao da se igra pod zoomom, a iz 2K Gamesa kažu da su svesni problema i da rade na patchu koji će ovo rešiti.



MASS EFFECT IPAK NIJE TRILOGIJA

Svi koji su bili naivni da poveruju da će neka kompanija propustiti priliku da muze franšizu sve dok se krava na-
čisto ne osuši i ne lipše, mogu pročitati izveštaj sajta Ko-
taku koji na osnovu Kotaku Talk Radio sesije sa Gregom
Zeschukom iz Biowarea kaže da Mass Effect neće biti tri-
logija, jer Mass Effect predstavlja "vredan univerzum".



ALPHA PROTOCOL PONOVO ODLOŽEN

Segin i Obsidianov akcioni rol-plej Alpha Protocol ponovo je odložen, ovoga puta sa proleća na leto ove godine. Izgovor je standardni i kaže da je to učinjeno u cilju dodatnog poliranja igre. Podsetimo, u januaru prošle godine je rečeno da je igra trebalo da izađe na proleće 2009, a nekoliko meseci kasnije odložena je za 6. oktobar. U septembru se najednom pojavio listing u kome je pisalo da igra stiže u junu 2010, a nešto kasnije Sega je izjavila da će se izlazak desiti na proleće. Izgleda da je izlazak sada ipak zakazan za leto, a mi se nadamo da je definitivni.



OBSIDIAN RAZVIJA WHEEL OF TIME

Obsidian Entertainment radi na serijalu igara Wheel of Time baziranom na istoimenim knjigama autora Roberta Jordana, prenosi izdavač Red Eagle Games koji je krajem 2008. godine obezbedio prava za ove igre. Nema konkretnih detalja o nadolazećim igrama, uključujući ni orijentaciono vreme izlaska, ali kažu da je "Obsidian dokazani tim koji je sposoban da napravi sjajnu kombinaciju RPG-a i storytellinga".

CRYSIS 2 SE DEŠAVA U NJUJORKU

Kako piše na naslovnoj strani martovskog broja Official PlayStation Magazinea, Crysis 2 će se odvijati u gradu Njujorku, što će biti lepa promena u odnosu na džunglu u kojima su se dešavale prethodne tri Crytekove igre. Ne verujemo da će Njujork u Crysisu 2 ličiti na onaj koji smo videli u GTA IV pošto se pominje invazija vanzemaljaca.



MEDAL OF HONOR KORISTIĆE RAZLIČITE ENDŽINE ZA SP I MP

DICE kaže da će sledeći deo igre Medal of Honor koristiti dva endžina - singleplayer komponenta upotrebljavaće debelo modifikovani Unreal 3 endžin, dok će multiplejer režim koristiti Frostbite endžin, čije su prethodne verzije upotrebljavane u Battlefield: Bad Company i Battlefield 1943, a biće korišćen i u Battlefield: Bad Company 2. Kako singleplayer i multiplejer režime razvijaju različiti razvojni timovi, igrači će kupovinom ovog naslova praktično dobijati dve igre.



BIOWARE PUMPA GRAFIKU U DRAGON AGE 2

Ključni ljudi Biowarea polako ali sigurno gube kompas, pošto je dr. Greg Zeschuk rekao za sajt Joystiq da intenzivno rade na drugom delu prošlogodišnje rol-plej igre Dragon Age, ali da trenutno sav trud ulažu u peglanje endžina i pumpanje grafike. Ne spominju ništa u vezi sa pričom, a mi se nadamo da će napraviti igru koja će biti zanimljiva za višestruki prelazak, za razliku od prvog dela.

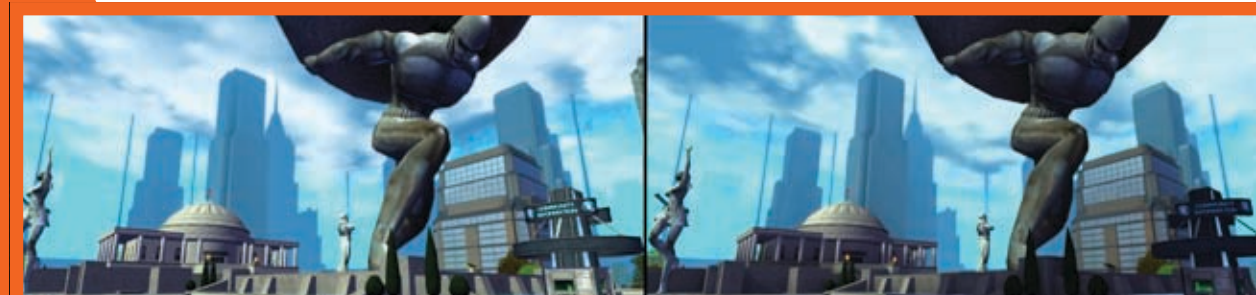
MYTHIC PREUZIMA DARK AGE OF CAMELOT

Mythic Entertainment javlja da preuzima sve poslove hostovanja i održavanja servera MMORPG igre Dark Age of Camelot za Evropu, na čijem se području o igri do sada brinuo francuski GOA. Mythic kaže da će svi podaci igrača biti prebačeni na njihove servere, klijent igre biće osvežen na istovetnu verziju kao za američke igrače, a evropljani će od 17. februara dobiti besplatnih mesec dana igranja na poklon.



GTA IV EPISODES IZLAZI ZA PC U MARTU

Rockstar Games objavljuje da će paket zvani "Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City" izaći za PC i PlayStation 3 tridesetog marta ove godine. Ovaj debelo okasneli komplet, koji već odavno postoji za Xbox 360 zahvaljujući ugovoru o ekskluzivnosti između Microsofta i Rockstara, sadrži dva ranije izašla DLC dodatka za GTA IV: "The Lost and Damned" i "The Ballad of Gay Tony". Ako je suditi po Xbox verziji, paket će biti samostalan i neće tražiti od igrača da poseduje GTA IV.



CITY OF HEROES/VILLAINS DOBIJA BOLJU GRAFIKU

Paragon Studios najavljuje da će MMORPG igra City of Heroes/Villains dobiti unapređenu grafiku u nadolazećem dodatku Issue 17: Dark Mirror. Tu će biti "Ultra Mode" režim grafike koji će pojačati kvalitet osvetljenja, refleksija, senki i vodenih efekata.

BETHESDA PRAVI ELDER SCROLLS MMO IGRU

Ovo i nije neko iznenađenje s obzirom da je pre nekoliko meseci objavljeno da je Bethesda registrovala internet domene za svoju MMO igru smeštenu u Elder Scrolls univerzum, ali sada Duck and Cover prenosi kako je ova kompanija "skremblovala" transkripte sa suđenja sa Interplayem kako bi sakrila svoj MMO projekat smešten u fantastički svet Elder Scrollsa. Po nekim izvorima, ZeniMax u čijem je vlasništvu Bethesda otvorio je MMO studio još pre tri godine, a kompanija je u projekat već uložila desetine miliona dolara dok razvojni tim broji gotovo sto ljudi. Igra bi trebalo da izađe sledeće godine, a detalje pogledajte i ovde.



NEMA LAN-A I DEDICATED SERVERA U C&C 4

Veliki izdavači su rešili da u potpunosti onemoguće igranje svojih igara u multiplejeru sa piratskim kopijama, pa tako ni nadolazeći Command & Conquer 4 neće imati podršku za dedicated servere niti igranje u lokalnoj mreži, javlja sajt Destructoid. Ni C&C 3 nije imao podršku za dedicated servere, ali će odsustvo igranja u LAN-u jako neprijatno iznenaditi mnoge igrače. Vodeći dizajner igre, Sam Bass, kaže da će se sva statistika i u singl i u multiplejeru čuvati na njihovim serverima, tako da će igrači moći da igraju na različitim kompjuterima sa istim profilom, uključujući snimljene pozicije, multiplejer rank i slično.

SPELLFORCE 2: FAITH IN DESTINY STIŽE U APRILU

JoWood najavljuje da će samostalni dodatak za igru SpellForce 2, nazvan Faith in Destiny, izaći u aprilu. Igra je prvobitno planirana za zimu 2009. a u međuvremenu promenjen je i reklamni slogan, pa igra više ne kombinuje "real-time strategiju sa uzbudljivim role-play elementima", već se radi o "fantastičkom RPG-u sa elementima real-time strategije". Priča je ponovo puna klišeja, pa ćete biti u ulozi heroja koji pokušava da odbrani fantastički svet Eo od misterioznih sila koje mu prete.



Poštovani KlanRUR članovi, obezbedite brz i stalan pristup Internetu!

Iskoristite sve povoljnosti specijalne ponude za korišćenje EUnetADSL usluge!

Za uspešan start, za sve Vas obezbedjen je besplatan Setup, ADSL oprema potrebnu za povezivanje Vašeg računara na Internet, do 20 minuta besplatnih razgovora mesečno ka inostranstvu i kao specijalna pogodnost

15% popusta za izabrani EUnetADSL paket.

Procedura prijavljivanja i aktivacije EUnetADSL servisa je vrlo jednostavna.
Potrebno da popunite OnLine ADSL formular koji se nalazi na internet adresi:
www.EUnet.rs ili da pozovete EUnet operatere na 0800 300 400 i ostavite potrebne podatke i navedete Promotivni kod "KLANRUR" koji je definisan samo za ovu akciju.

Kako bi Vam pomogli u izboru, navešćemo Vam dva karakteristična EUnetADSL paketa.
Navedena je redovna cena, specijalna cena sa uračunatim popustom definisanim za Vas i ušteda.

EUnet ADSL paket	Redovna cena mesečne pretplate	Cena sa popustom za članove sa PDV-om	Ušteda na godišnjem nivou
Surf2, 1024 Kbps, sa protokom do 2 GB	1190 din.	1011 din.	2142 din.
Flat 1024 Kbps bez merenja protoka	1450 din.	1232 din.	2610 din.

Požurite! Akcija traje do 28. Februara 2010. godine.

Za više informacija i detalje ponude obratite se EUnet Prodavcu Miloš Runjo, tel. 011 3305655



ESL U SKANDINAVIJI

Nordijska divizija ESL-a je otvorena prilično davno. Prvi pokušaj Turtle Entertainment-a da se nametne kao regionalni lider je bio neuspešan. Skandinavijom su tada dominirali ClanBase i manja lokalna takmičenja. Ipak, ESL je u globalnoj ekspanziji već neko vreme, pa je bilo očekivano da se opet oprobaju na severu Evrope. Nordic Pro Series će imati samo jednu igru – Counter-Strike 1.6 sa 12 timova učesnika. Učestvovaće ekipe iz Švedske, Finske, Danske i Norveške, a među njima će biti giganti poput mTw, SK Gaming, fnatic-a. Preostala mesta će biti popunjena kroz Amateur Series (za rang slabije takmičenje od Pro Series) i lokalne kvalifikacione turnire. Nagradni fond je 10 hiljada evra, što je prilično skromno u odnosu na nemački Pro Series, a glavni sponzori su Intel i Dell.



PRODAT GGL

Američki PrismOne Group je novi vlasnik poznatog brenda Global Gaming League (GGL). Visina transakcije nije saopštena, a očekuje se da novi vlasnik uloži oko 2,5 miliona dolara. GGL spada među najveće sajtove koji se bave gamingom i ima preko 2,7 miliona registrovanih korisnika. PC, Xbox i Sony PlayStation su samo neke od podržanih igračkih platformi. PrismOne najavljuje nove mogućnosti za svoje korisnike, a kao jedan od ciljeva navode želju da izgrade facebook-oliku igračku zajednicu. Pred novim vlasnikom je i rešavanje bojkota od strane G7 timova zbog neisplaćenih nagrada sa GGL takmičenja u prošlosti. U vlasništvu GGL-a se nalazi i poznata evropska liga ClanBase koja dugi niz godina organizuje popularna takmičenja EuroCup i NationsCup.



DREAMHACK 2010 NOVOSTI

Rano ili ne, tek DreamHack se oglasio sa prvim informacijama o DreamHack Summer 2010 eventu. Iza švedske organizacije je veoma uspešna godina u kojoj su se konačno pozicionirali na globalnom nivou, privukli nove sponzore, a mogu se pohvaliti brojkom od skoro 200 hiljada posetilaca što je zaista vredno pohvale. Letnji turnir će, kao i do sada, biti održan u švedskom Jonkopingu od 19. do 22. juna ove godine. Najveće iznenađenje je izostanak Dote sa liste zvaničnih igara, s obzirom na veliku popularnost i činjenicu da je bila deo DreamHack-a u 2009. Na to mesto je „uskočio“ Heroes of Newerth (HoN). Tu su još standardno Counter-Strike 1.6 i Quake Live, kao i Street Fighter 4. Informacije o kvalifikacionim turnirima još uvek nisu poznate, a šanse da se turnir ovog tipa opet održi u našoj zemlji nisu naročito velike.



POČINJE ENC 2010



Nova sezona European Nations Championship-a (ENC) po svemu će nositi epitet najveće do sad. Očekuje se rekordan broj zemalja učesnica, a ESL se potrudio da sve začini sjajnim nagradnim fondom od 120 hiljada evra. Glavni sponzor takmičenja je kompanija Asus. Predviđeno je da takmičenje počne u prvoj nedelji marta, a finale će biti održano na GamesCom-u u Kelnu tokom avgusta ove godine. Za razliku od prethodne sezone, izbačene su DotA i Call of Duty 4, a nove discipline su Counter-Strike 1.6 za devojke i Quake Live. Zahvaljujući RUR Industries, srpska reprezentacija će opet biti deo ENC-a, na veliko zadovoljstvo svih ljubitelja e-sporta u Srbiji. Naši timovi će se takmičiti u CS 1.6 (muškarci i devojke), CS:Source, Warcraft 3 i Quake Live, dok u FIFA 2010 nećemo imati predstavnike.



NETPLUS VOLUME 1

Trend iz 2009. godine se nastavlja. Maltene nema vikenda bez turnira u CS 1.6. Tek što se završio CoolerMaster LAN (vidi drugu vest), očekuje nas još jedan veliki turnir. Domaćin će biti novobeogradski internet cafe NetPlus. Prema rečima organizatora, ovo je prvi u nizu sličnih turnira koji će biti organizovani ove godine. Prijavljeno je 30-ak ekipa, mahom iz Srbije, a za epitet internacionalni su se pobrinuli timovi iz Mađarske i Bugarske. Uplata od 5000 dinara za učešće nije omela timove da još jednom ukrste koplja u borbi za nagradni fond od 120 hiljada dinara. Da ne zaboravimo najbitnije, sve ovo će se održati 27. i 28. februara, a dok ovo budete čitali već će biti poznat i pobjednik turnira. O tome više u narednom broju.



PLAYMORE OSVOJIO COOLERMASTER LAN

Bez obzira na nekoliko slabih momenata, PlayMore je zaslužen postao pobjednik CoolerMaster LAN-a koji je 21. i 22. februara održan u beogradskoj igraonici KGB. U finalu su bez većih problema savladali 4Glory rezultatom 2-0 u mapama. Na de_dust2 nije bilo ni trenutka neizvesnosti, PlayMore je lagano trijumfovao sa 16-5. „Glorija“ je potom, očekivano, izabrala de_train, ali ni to im nije pomoglo osim što je rezultat bio neizvesniji.

Negativno iznenađenje turnira u sMekeri od kojih se očekivalo da dođu barem do polufinala, a oni su zastali već u grupnom delu i završili iza ekipa Onlineri i BitniNE (ex-vF). BitniNE je ekipa sastavljena od nekoliko poznatih igrača, ali njihove partije variraju prilično i skoro niko nije očekivao da će proći dalje, a kamoli stići do polufinala. Tu ih je sačekala „Glorija“. U drugom polufinalu, MITH nije mogao puno protiv kasnijeg osvajača, ekipe PlayMore.

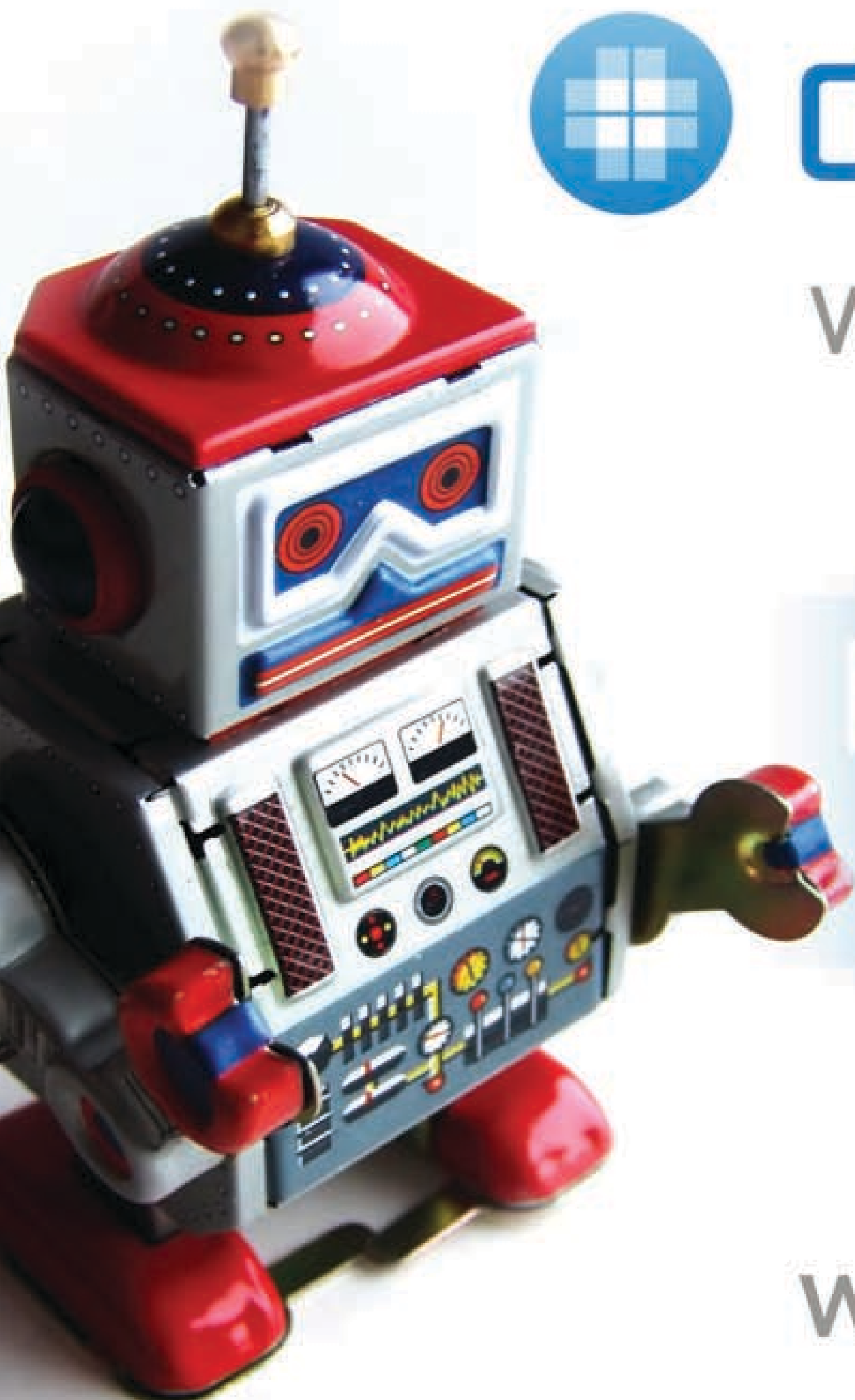
Nagradni fond je bio veoma bogat. Pored novčanog dela od 1000 evra, tri najbolje plasirane ekipe su među sobom podelile CoolerMaster Stacker kućišta (1.mesto), Sentinel miševе (2. mesto) i CoolerMaster kulere z600 (3. mesto).



JOŠ O ESWC...

Novosti o ESWC ne manjka, što ne čudi imajući u vidu popularnost ovog turnira širom sveta. Pisali smo već o partnerstvu sa proizvođačem automobila Peugeot-om. Ovoj kompaniji ESWC je pridodao još i Virgin Radio, konsultantsku kuću All-Pass, te muzičku TV MCM. Sve u cilju pridobijanja poverenja od strane igrača koji su ostali prilično razočarani nakon bankrota prethodnog vlasnika ovog brenda. Takođe, objavljene su informacije o raspodeli nagradnog fonda od 213 hiljada dolara. Pobjedniku u CS 1.6 pripašće 36 hiljada, devojkama u CS 1.6 24 hiljade, najboljem u Warcraft 3 8 hiljada, a najbolja DotA ekipa će kući otići sa čekom na 14 hiljada američkih „zelenih“. Deo fonda predviđen je i za igre poput Call of Duty 4 i Quake Live.



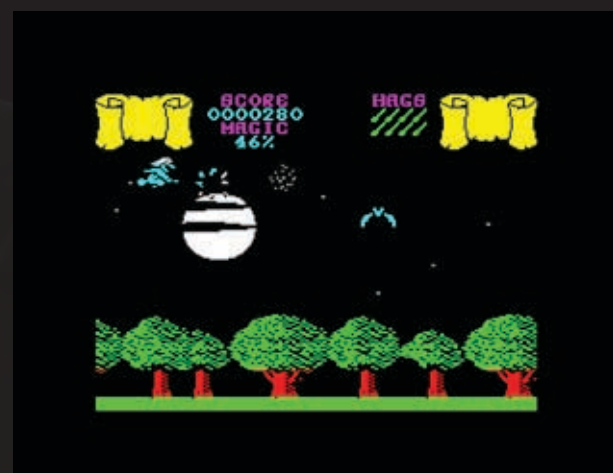


Digitalni SVET

Vaš vodič kroz domaće IT tržište

**NA 18 TV STANICA
ŠIROM SRBIJE**

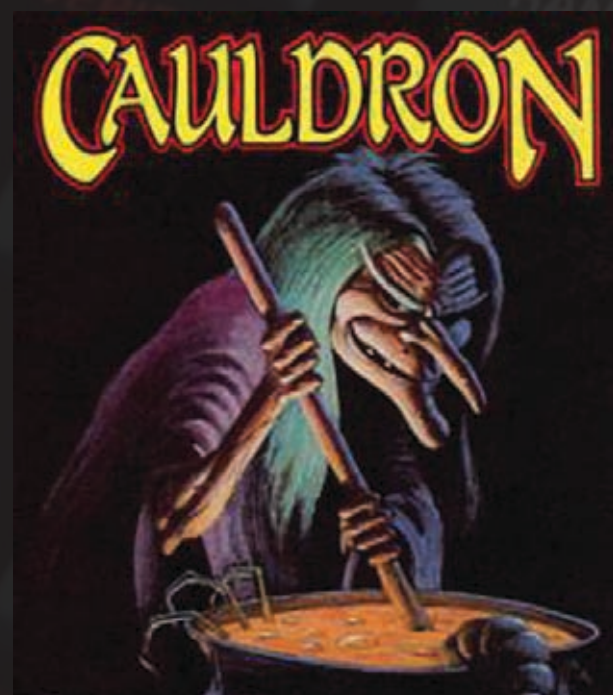
www.digitalnisvettv.com



Cauldron

(Palace Software)

Jedna od prvih igara koja je hrabro miksovala žanrove bio je Cauldron. Iako mešavina platformske igre i horizonatno skrolujuće pucačine danas izgleda potpuno prirodno, tada je smatrana za prilično hrabru ideju. Iako plavičasta veštica koja leti na metli i puca na šišmiše danas ne izgleda prilično lepo, tada je bila hvaljena za sjajnu grafiku i odličnu atmosferu. Iako ovih par rečenica zvuči kao da se spremamo da kažemo nešto loše o Cauldronu, to nije tačno. Igra je zabavna, pa je zabavna, samo su se vremena i očekivanja promenila.



Alien 8

(Ultimate Play the Game)

Među mnoštvom klonova legendarnog Knight Lorea (prve izometrijske igre, koja verovatno važi za najkloniraniju igru pre FPS žanra, a pritom i nastavka takođe legendarnih Sabre Wulfa i Under Wurldea), izdvaja se Alien 8, pre svega zato što su ga radili isti ljudi. Alien 8 je cybot (kibernetički robot, jelte) zadužen da održava svemirski brod u kom se nalazi arhiva svega pozantog u svemiru. Nažalost, brod je napadnut i na malom Alien 8-u je da porazi protivnike, spasi posadu i kompletnu arhivu.



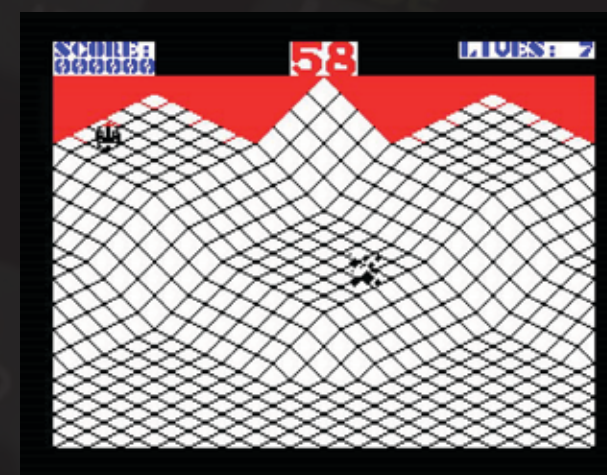
Gyroscopic

(Melbourne House)

Možda će vam se danas ova igra na prvi pogled učiniti smešnom, ali kada se pojavila njena genijalnost je odmah prepoznata.

Izometrijska 3D grafika je bila prilično inovativna, a ideja da vodite žiroskop po mapi prepunoj raznih zamki i smetala možda i nije. No, fizika koju je žiroskop posedovao bila je pravo čudo za tadašnje kućne računare, pa je igra dobila jako visoke ocene.

Možda ovo nije najbolje poređenje, ali svi oni koji vole Super Monkey Ball i slične igre, voleće i Gyroscopic.





Super Pang (Mitchell)

O Pangu smo, istina, već pisali. Ali neverovatna zaraznost igre u kojoj na jednom statičnom ekranu puca-te na lopte koje padaju sa vrha na vas je prilično fascinantna priča. No, pošto ovde nemamo prostora da se osvrnemo na dublje porive koji teraju igrače da besomučno pucaju u pomenute lopte koje se posle svakog pogotka umnožavaju, ali i smanjuju dok potpuno ne nestanu, samo ćemo reći da je to proketo zabavno i posle 20+ godina. Super Pang je super, u odnosu na Pang, zbog mnogo novih dodataka i različitih vrsta lopti.



Michael Jackson's Moonwalker (SEGA)

Verovatno jedan od najzanimljivijih projekata vezanih za pokojnog Kralja Popa, bio je Moonwalker. Iskoristivši popularni naziv za jedan od njegovih najpoznatijih načina plesa, Michael Jackson je snimio vrlo interesantan film prožet spotovima najpopularnijih pesama.

Po filmu je napravljeno i par (kućni kompjuteri, konzole i arkadne mašine) jako zabavnih, ali i potpuno različitih video igara koje su izdali SEGA i US Gold. Sakupite ih sve i uživajte u njima.



Hit the Ice (Midway/Taito)

Iz nekog razloga izbor treće igre za 1990. godine nam je pravio problem, srećom utakmica između Kanade i Rusije, u hokeju na ledu, na Olimpijadi nas je inspirisala.

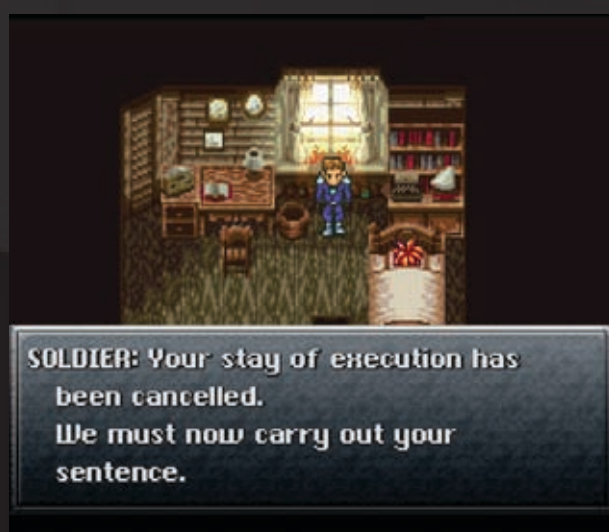
Hit the Ice je jedna klasična arkadna verzija popularnog sporta, kakve su tada nicala kao pečurke posle kiše. Akcenat je bio na tuči i specijalnim potezima, a ne na hokeju. Čak i hokejaši više hodaju po ledu, nego što se klizaju. Igra koja nije ni približna spektaklu koji ovaj sport može da prikaže.





Chrono Trigger (SquareSoft)

Najbolji JRPG svih vremena. Chrono Trigger ima sve najbolje elemente ostalih Squareovih igara (zanimljivu priču, interesantne likove, dobar sistem borbe...), ali na to dodaje još par sjajnih začina. Skoro sve lokacije u igri moguće je posetiti u različitim vremenskim periodima (a ne govorimo o mesecima, nego o stotinama godina), sve stvari koje uradite u jednom periodu imaju uticaj na budućnost, sve stvari koje uradite u igri utiču na njen kraj (a samu igru je moguće završiti na više načina, od kojih je samo jedan pravi). Ne propustiti.



Descent (Interplay)

Pojava Doom je pokrenula svojevrsnu žanrovsku revoluciju, koja se ogledala i kroz nebrojene klonove. Neki od tih klonova su bili više nego dobri (Dark Forces npr), neki su bili đubre, a neki su pokušavali da unesu novitete u žanr. Descent je igra koja je u FPS unela čitavu novu dimenziju. Igrači voze letelicu koja se nalazi u dubinama rudnika u kom opasnost vreba sa svake strane, bilo to levo, desno, ispod ili iznad vas. Briljantna zabava, inovativnost i dobili smo super hit.



Street Fighter: The Movie (Acclaim/Capcom)

Uzmite izdavače Mortal Kombata i Street Fightera, na njih dodajte film u kom glume JCVD i Kylie Minogue i dobićete igru Street Fighter: The Movie. Danas, petnaest godina kasnije, kada znamo rezultat, možemo samo da se zapitamo samo zašto je to neko uradio? Ova žalosna imitacija igre skoro da ne zaslužuje da na nju trošimo reči, ali to činimo kako bismo nekoga zainteresovanog da proba sve Street Fighter igre spasili razočarenja. Ne čini to, prijatelju, ne čini to!





Star Wars: Force Commander (LucasArts)

Manija koja je zahvatila LucasArts ekipu na prelasku između dva milenijuma je jedan tragičan period za igre. Umesto na briljantne point and click avanture svi resursi bili su upućeni u štancovanje Star Wars naslova. Iako su neki od njih bili sasvim ok, Force Commander nije.

Ideja je bila dobra – napraviti klasičnu RTS igru sa 3D grafikom i kampanjama baziranim na legendarni bitkama iz SW filmova. Avaj, izvođenje nije bilo dobro ni u jednom elementu i igra je sve ocene preko 60 dobila zbog Star Wars brenda.



Tiberian Sun: Firestorm (Westwood Studios)

Tiberian Sun, dugo očekivani nastavak Command & Conquera, nije naročito oduševio igrače. Čak bi se moglo reći da ih je u mnogo čemu razočarao. Ipak, usledila je ekspanzija pod nazivom Firestorm. Iako ni ona nije kupila ocene više od 80, svi kritičari se slažu da je unapredila igru na koju je bazirana unošenjem novih jedinica, sitnijim promenama u izvođenju i drugim pobošljanjima. Najbolje od svega je što ne morate nama verovati na reč, već potpuno besplatno možete proveriti ove tvrdnje, pošto je u kampanji za promociju C&C 4 sada moguće svući sa neta C&C 2 i Firestorm.



NFS: Porsche Unleashed (Electronic Arts)

Po mnogima najsajjniji trenutak NFS serijala bio je Porsche Unleashed. Osim onoga što su svi očekivali – daljeg napretka u grafičkom delu, ova igra donela je mnoge zanimljivosti u samom izvođenju. Najznačajnije je svakako to što je bilo moguće podesiti nivo realizma fizike od potpune arkadne igre, do jedne prilično ozbiljne simulacije. Pritom se skoro ništa nije gubilo na zabavnosti samog naslova. Možda se može reći da je fokus samo na Porscheove automobile za neke bio minus, ali to sigurno nije bio za ljubitelje ovog proizvođača. Čak bismo bili slobodni da kažemo kako je i ova igra uticala da ljudi više zavole Porsche.



MASS EFFECT 2



SASTAVI SVOJ TIM

BORI SE ZA NESTALE



Ljudske kolonije netragom nestaju. Tvoja misija je da otkriješ razlog i staneš mu na put. Niko ne očekuje da preživiš, ali to ti nikada nije smetalo. Sastavi tim od kriminalaca, ratnika i biotika, i bori se za nestale.

U PRODAJI OD 29. JANUARA

[MASSEFFECT.COM](http://masseffect.com)

© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, Mass Effect logo, BioWare and BioWare logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



SILENT HUNTER 5: BATTLE OF THE ATLANTIC

Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic

Iako tako nije izgledalo početkom godine, mart nam donosi nekoliko izuzetno zanimljivih naslova, žanrovski i platformno dovoljno različitih da svakog ozbiljnog gejmera zakuca za monitor.

Mesec otvara peti nastavak jedne od omiljenih franšiza autora teksta – Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic. U pitanju je simulacija podmornice, iz perioda drugog svetskog rata. Za razliku od svih dosadašnjih reinkarnacija ove, ne

baš toliko popularne teme, najnoviji Silent Hunter celoj priči prilazi sa potpuno druge strane, i vašeg avatara direktno uvodi u igru. Drugim rečima, ako ste želeli da u FPS maniru trčkarate podmornicom i lično zavirite u svaku zabačenu prostorijicu, ovo je igra za vas. Silent Hunter 5 je naravno, PC ekskluziva.

Ako ste baš zagriženi fan FPS izmotavanja po hermetički zatvorenim prostorijama, možete obratiti pa-

žnju i na Metro 2033, stalkeroliku igru koja nam dolazi iz, gle čuda, ruskog (dobro, ukrajinskog – ali kapiратe poentu) studija 4A Games. Igra je rađena po nahvaljenom istoimenom romanu Dmitrija Gluhovskog, koja se bavi postapokaliptičnim društvom koje je pribežište pronašlo u Moskovskom metrou. Čak i ako vas ova igra ne privlači, pokušajte pročitati knjigu koja je nedavno prevedena i na srpski – u pitanju je pravo remek delo.



Metro 2033

Battlefield: Bad Company 2

Assassin's Creed 2 (PC)

Battlefield: Bad Company 2 je najnovije čedo izuzetno popularne multiplejer franšize. Za one koji nisu upoznati sa Bad Company spinoform, treba reći da je ovde u fokusu kampanja za jednog igrača. Prvi Bad Company je bio konzolaška ekskluziva, pa je pravo zadovoljstvo nastavak videti i na PC platformi. Što se tiče gejmljeja – nema se puno šta reći. Ako ste igrali COD: Modern Warfare 2, a vaši apetiti za modernim ratovanjem nisu zadovoljeni, strpite se još koji dan – Battlefield: Bad Company 2 je igra za vas.

Još malo pričamo o nastavcima. Assassin's Creed 2 je, posle prošlogodišnje premijere na konzolama

STIŽE U MARTU

- 4.3 **Silent Hunter V: Battle of the Atlantic** (Win)
- 5.3 **Battlefield: Bad Company 2** (Win, PS3, X360)
Supreme Commander 2 (Win, X360)
Assassin's Creed II (Win)
Dementium 2 (DS)
- 9.3 **Final Fantasy XIII** (PS3, X360)
- 10.3 **Scrap Metal** (X360)
- 12.3 **Yakuza 3** (PS3)
Warhammer 40,000: Dawn of War II – Chaos Rising (Win)
M.U.D. TV (Win)
- 17.3 **Perfect Dark** (X360)
- 19.3 **God of War III** (PS3)
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight (Win)
Dragon Age: Origins – Awakening (Win, PS3, X360)
Metro 2033 (Win, X360)
- 26.3 **Red Steel 2** (Wii)
Just Cause 2 (Win, PS3, X360)
Prison Break Conspiracy (Win, PS3, X360)
Resonance of fate (PS3, X360)
- 30.3 **Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City** (Win)

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

pronašao svoj put i do PC gejmera. Za one koji su prošlih par meseci živeli ispod kakvog kamena, treba reći da ste u ulozi ubice, ovoga puta u renesansnoj Italiji. Kao što se može očekivati od nastavka, sve je veće, kompleksnije i šljokičastije. Za sve one koji su vrlo dobro upoznati sa ovim naslovom, dovoljno je reći datum – 5. mart 2010.

Ako pored šunjanja i pentranja, sa svojim protivnicima volite da se obračunavate na brutalniji način, obratite pažnju na Dragon Age: Origins – Awakening, prvu punokrvnu ekspanziju za prošlogodišnji RPG hit. Nema se šta puno reći ovde – darkspawn se vraća na velika vrata, a vi, nepoznati warden sa

zapada (ili znatno poznatiji lokalni baja, u slučaju da učitavate lika iz originalne igre) je jedino što stoji između zla i nevinih, blago retardiranih seljana.

RTS žanr je ovog meseca izuzetno dobro pokriven. Na prvom mestu se tu nalazi, dugo najavljivani, unapred lovorikama okićeni, zaključni, alfa i omega - Command & Conquer 4: Tiberian Twilight. Zaključno poglavlje sage, obavezno štivo za sve fanove serijala. U kratkim crtama – Tiberium, ona ultra skupa ruda oko koje je sva frka i započela, je do godine 2062. preplavila planetu Zemlju i učinila je delimično nenastanjivom. Dobri stari Kejn se ovoga puta prikazuje kao princ

na belom konju, koji dolazi u poslednji trenutak da spase stvar.

Za RTS fanove koji ne vole C&C franšizu (ako takva retka sorta uopšte i postoji), mart donosi i nastavak Supreme Commander franšize sa intuitivnim nazivom Supreme Commander 2. Zapravo se još uvek prilično malo zna o ovome naslovu, ali smo sigurni da će svi fanovi znati šta da očekuju.

Pre nego što se osvrnemo na konzolaške ekskluzive, možemo još jedan jako interesantan port da najavimo. Naime, krajem meseca Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City stiže i na PC! Ovo je sjajna vest, a pogotovo sa obzirom na

Dragon Age: Origins – Awakening





God Of War 3 (PS3)

to da ova ekspanzija neće zahtevati originalnu GTA4 igru. Inače, pod ovim imenom dolaze zapravo dve ekspanzije koje su se već odavno pojavile za konzole – The Lost and Damned i The Ballad Of Gay Tony.

Konzole su ovog meseca, verovali ili ne, blago podređene u odnosu na PC platformu. Tek nekoliko naslova se pojavljuje, od kojih smo izdvojili tri koja bi vam mogla biti interesantna. Na prvom mestu je svakako God Of War 3 (ekskuziva za PS3), nastavak jedne od najboljih Playstation igara svih vremena. Na prvi

pogled se radi o klasičnoj tabačini iz trećeg lica. Ipak, treba imati na umu da ništa nije klasično na Playstation ekskluzivama ovog kalibra.

Takođe, u martu nas očekuje i Red Steel 2 koji dolazi isključivo na Wii. U pitanju je nastavak samurajsko-kaubojске drame, gde ćete u klasičnom Wii maniru katanama i revolverima mlaticiti zloće. Lepo je videti da Wii konačno dobija ozbiljne igre sa ozbiljnom grafikom – zaista je dalek put od Wii Sports-a do Red Steel-a 2.

I konačno, Final Fantasy XIII dolazi na PS3 i Xbox360 platforme. Sam podatak da je ova igra prodana okruglo milion puta na prvom danu prodaje, govori o nestrpljenju koje je vladalo među armijom fanova ove franšize. Sa druge strane, kada je u pitanju ovaj kvazi konzolaški RPG, sve se već unapred zna. Potezna borba, uvrnut seting, komplikovana priča, kombinacija magije i tehnologije.

Toliko o martu. Uživajte u ovim igrama, i igrajte ih polako. April će verovatno biti najsušniji mesec u ovoj godini.



Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City (PC)

VELIKO FINALE JE PRED NAMA

COMMAND & CONQUER™ TIBERIAN TWILIGHT

U prodaji od 19. marta 2010

www.commandandconquer.com



© 2010 ELECTRONIC ARTS INC. EA, THE EA LOGO AND COMMAND & CONQUER ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS INC.



IZABERI SVOJU KLASU



KONSTANTNI RAZVOJ KARAKTERA



UDRUŽI SE U ONLINE BITKAMA

REVIEWS



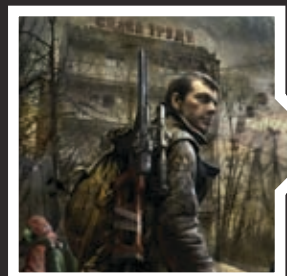
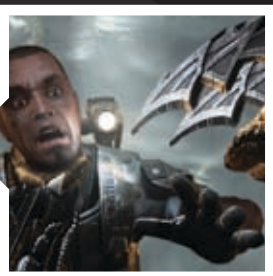
BIOSHOCK 2

DANTE'S INFERNO



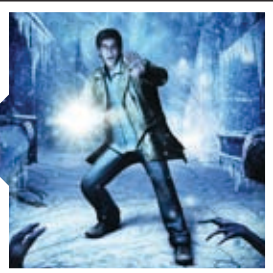
STAR TREK ONLINE

ALIENS VS PREDATOR



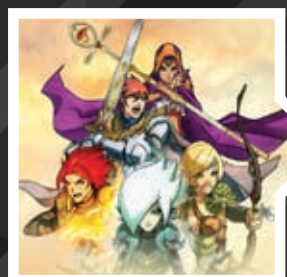
**S.T.A.L.K.E.R.:
CALL OF PRIPYAT**

**SILENT HILL:
SHATTERED MEMORIES**



**FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES:
CRYSTAL BEARERS**

**TATSUNOKO VS. CAPCOM:
ULTIMATE ALL-STARS**



**MIGHT AND MAGIC:
CLASH OF HEROES**

Platforma na kojoj smo testirali

Ocena

Skala

85



79



50



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

OD 100 DO 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OD 80 DO 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

ISPOD 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.



BIOSHOCK 2



BIOSHOCK 2

Bioshock 2 nam pruža nove teme o kojima vredi razmišljati.

90



- ✓ Sjajna atmosfera i dobra priča.
- ✓ Ispolirane borbe.
- ✓ Nije loše biti Big Daddy.
- ✗ Na momente isuviše slično prvom delu.
- ✗ Multiplayer ima mnogo mesta za ispravke.

Povratak u Rapture

Rapture je jedna od najinteresantnijih lokacija koje smo posetili. Od kako se igramo. Velegrad sagrađen duboko ispod površine okeana, od strane Andrewa Ryana, zamišljen kao potencijalna utopija, nastanjen naučnicima i umetnicima. Najveći pronalazak Rapturea – ADAM, koji korisnicima daje natprirodne moći, ali ih i degeneriše ako ga ne koriste dovoljno – se pokazao i kao početak njihovog kraja. Nakon što je grad doživeo vrhunac, vrlo brzo se srušio, poput kule od kara-

ta. Klasičnog društveno raslojavanje je dovelo do velikih sukoba između frakcija unutar grada, a sve je kulminiralo na novu godinu 1959. Rapture smo prvi put posetili u 1960. godini, kada su mnogi kvartovi bili uništeni, mnogi vidno propali, a broj ljudi koji su bili mentalno zdravi i koji su prošli bez mutacija mogao se izbrojati na prste jedne ruke.

Od prvog trenutka, izlazak Bioshocka su pratile priče o potencijalnim nastavcima koji bi izlazili na sva-

ke dve godine. Ipak, ni postavka, ni kraj prve igre (ako je niste igrali obavezno to učinite, a možete i da pročitate opis iz 16. broja Play!-a) nisu ostavljali mnogo prostora za direktne nastavke, pa je Bioshock 2 potpuno nova priča smeštena u Rapture. Sve počinje kratkom scenom iz 1958. godine u kojoj je jedan od prvih Big Daddy čuvara nateran da izvrši samoubistvo pred užasanim pogledom njegove "čerke". Deset godina kasnije, zahvaljujući Vita Chamberima, Big Daddy poznat kao



Platforma:
PC/X360/PS3

Razvojni tim:
2K Marin

Izdavač:
2K Games

Internet adresa:
www.2kgames.com/bioshock

Maloprodajna cena:
Oko 50 evra

Oduševljeni smo ledenom bušilicom.



Novi protivnici su sjajno dizajnirani.

Neki splajseri su se baš bavili bildovanjem u prethodnih deset godina.



Subject Delta se vraća u život i kreće u svoju avanturu.

Na prvi pogled nije se mnogo toga promenilo. Igru i dalje pokreće isti engine, koji je bio odlično optimizovan i kada smo igrali prvi deo, pa je tek sada lako igrati su i visokim rezolucijama sa maksimalnim detaljima. Doduše, posle dve godine, očekivanja igrača su malo porasla i Bioshock 2 ne izgleda spektakularno kao prvi deo, ali to je zaista potpuno subjektivno. Rapture i dalje izgleda kao grad čiju je lepotu uništilo propadanje, a protivnici sjajno dočaravaju

mutacije i degenerisanje. Muzika je i dalje na trenutke jeziva, na trenutke prijatna, zavisno od situacije, a dobro je prate i zvučni efekti.

Što se samog načina igre tiče, postoji par vrlo bitnih promena. Svi oni koje su nervirali Vita Chamberi (koji vas oživljavaju na checkpointu nakon što poginete), sada mogu da ih isključe u glavnom meniju igre (istini za volju, to je moglo da se uradi i u prvom Bioshocku nakon patcha), što igru čini zanimljivijom pravim ljubiteljima pucačina. Kako je prošla gotovo čitava decenija od prošle po-

sete Raptureu, jasno je da su neke stvari blago promenjene. Sada ima više raznolikih protivnika koji su dalji rezultati genetskog inženjeringa, ali ostavićemo vas da ih sami otkrijete. Dalje promene se ogledaju što više niste u ulozi čoveka nego Big Daddya.

Subject Delta može u isto vreme da koristi i oružije i plazmide (specijalne moći dobijene putem ADAM-a), a u poboljšanom arsenalu, nalazi se i velika pneumatska bušilica. Kombinovanje različitih oružija, plazmida, i tonika (daju sitnija poboljšanja

glavnom junaku) vrlo lako ćete ili doći do stila igre koji vam savršeno odgovara, ili ćete se konstantno bavljati miksujući načine da eliminišete razne vrste splajsera i ostalih protivnika. Srećom, Delta nije preterano izdržljiv i brz, pa igra ostaje zanimljiva, a protivnici nisu prelaki. Takođe, odnos između glavnog junaka i malih sestara je promenjen. Sada ćete moći da "usvojite" male sestre po nivoima i zajedno sa njima skupljate ADAM iz leševa. To je u početku zanimljivo, ali što igra više odmiče, ritual postaje pomalo repetitivan. Naravno, moralna dilema da

li pomoći sesticama ili ih samo iskoristiti i dalje postoji.

Sve u svemu, kada se gleda kao klasična pucačina, Bioshock 2 ostaje na nivou prvog dela –negde kao jaka sedmica. Prva stvar koja je originalnu igru izdvojila iz mase jeste briljantna atmosfera. Svako ko se udubio u prvi deo i istraživanje Rapturea, bio je nagrađen konstantnom jezom i osećajem boljim od gledanja odličnog horor filma. Deo te atmosfere je izgubljen u drugom delu (naravno ako ste igrali prvi deo). Sa jedne strane zato što ste Rapture već

Ako baš morate da se borite protiv više od jednog Big Daddya u isto vreme, učinite to što mudrije.



Vita Chambere je sada moguće isključiti iz glavnog menija.

posetili i deo fascinacije novim je prošao, što ne znači da ovde nema stvari za otkriti – naprotiv. Sa druge strane, očigledno je da autori dvojke (a razvojni tim je poprilično izmenjen) nisu toliko jurili da zadrže staru atmosferu. Druga stvar koja je činila Bioshock nečim boljim od običnog FPS-a bila je priča.

Sa čisto pripovedačke strane, drugi deo teče prirodnije od prvog, a može se reći i da su likovi koje srećete mnogo življi, pa možda čak i zanimljiviji. Igraču je ostavljeno i mnogo više prilike da svojim izborima u toku igre utiče na njen kraj, što je bilo i za očekivati imajući u vidu temu prvog dela. Ako su glavne teme Bioshocka

bile slobodna volja i mogućnost izbora, ovde su glavne teme individualizam, sukob između komunizma i kapitalizma, kao i uticaj okruženja i roditelja na odrastanje individue. Zaista je šteta ukoliko kroz bilo koju od ove dve igre samo protrčite, ne slušajući pozadinske dijaloge i bez potrage za audio snimcima koji će vas uvesti dublje u priču.

Ne delimo mišljenje da je Bioshocku potreban multiplayer mod, ali oвого puta je razvojni tim odlučio da nagradi igrače i mogućnošću da se u ulogama raznoraznih stanovnika Rapturea nađu u jeku velikog građanskog rata. Iskreno, ukoliko već igrate neku pucačinu za više igrača,

nema razloga da je ostavite i pređete na Bioshock 2. Zapravo, najveći plus ovog moda je to što ćete videti neke situacije o kojima ste možda pomalo razmišljali proučavajući priču koju vam Rapture pruža. Lepo je što MP postoji, ali bi nam više prijalo da izađe neki Bioshock 3 koji bi se bavio krajem 1959. godine.

Završna reč za Bioshock 2 je, dakle, slična završnoj reči za Bioshock. U pitanju nije savršena pucačina, ali je zaista dobra igra kojoj se morate posvetiti do kraja da bi na vas ostavila pravi utisak. Zabavićete se kako god da je odigrate, ali ako dopustite da vas usisa u svet Rapturea, bićete oduševljeni.





DANTE'S INFERNO

Igra rađena po Božanstvenoj komediji? Interesantno.

Svi znamo za "Božanstvenu komediju" Dantea Aligijeria. Niko od nas je nije pročitao. Pretpostavljamo da su tako razmišljali i u Visceral Gamesu kada su se odlučili da je obrade (odnosno jedan njen deo – "Pakao") kroz igru Dante's Inferno. Ako ništa drugo time su se obezbedili od srdžbe horde fanatika koji bi ih prokleli zbog menjanja jedne ili dve reči. Ali, da li će izbeći srdžbu horde fanatika koji će besno

skandirati "God of War klon! God of War klon!?" Videćemo...

Dante, glavni junak ove igre, je ratnik koji odlazi u Krstaški rat. Pre polaska zaklinje se na vernost svojoj ljubljenoj Beatrice, ali i dobija oprost od greha od strane biskupa. Avaj, rat je rat, biskup je šarena laža, a Dante je samo čovek, te kao takav uspeva da poklekne više puta, na više načina. I on polako počinje da shvata gde je

grešio, nakon susreta sa prvim bossom na kraju nivoa – Smrt je došla da odnese njegovu dušu u dubine Pakla. Srećom, Smrt je očito šonjica sa američkim naglaskom, a Dante je neumorni igrač naoružan moćnim kontrolerom, sposoban da brzo vezuje kombinacije udaraca, blokira ili izbegava protivničke napade, pa i da pravovremenim pritiskom na prave dugmiće izvede sjajne završne udarce. Nakon što je raščerečio Smrt,

Platforma:
X360/PS3

Razvojni tim:
Visceral Games

Izdavač:
Electronic Arts

Internet adresa:
www.dantesinferno.com

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
5999 dinara

79



- ✓ Zabavan i funkcionalan sistem borbe.
- ✓ Odličan dizajn.
- ✗ Prekratko.
- ✗ Igra gubi na intenzitetu kako se kraj bliži.



Dante se naoružan njenom kosom (za košenje, ne za češljanje) vraća kući, razočaran u mnoge stvari.

Avaj, na ognjištu rodnog doma, sve što će naći je još smrti. Cella njegova porodica je brutalno ubijena, a Beatrice je na izdisaju. Njena duša se polako diže u Raj, ali ispostavlja se da se ova predivna djeva malo prevarila u proceni kvaliteta izabranika svoga srca - opkladila se sa Luciferom da je Dante nikada neće prevariti. Gubitak opklade znači samo jedno - moraće

da postane žena palog anđela – gospodara Pakla. Dante to ne može da dopusti i kreće kroz devet krugova, do konačnog oprosta kako za sebe, tako i za svoju ljubljenu. Priča će nas (ispričana interesantnim kombinacijama CGI, anime i in-game animacija) dalje gurati taman toliko da vidimo šta je sve Dante loše radio za života, što nam daje motiva da prođemo do samog kraja igre.

Na putu do Beatrice, Dantea će voditi pesnik Vergilije, koji je i najbolja



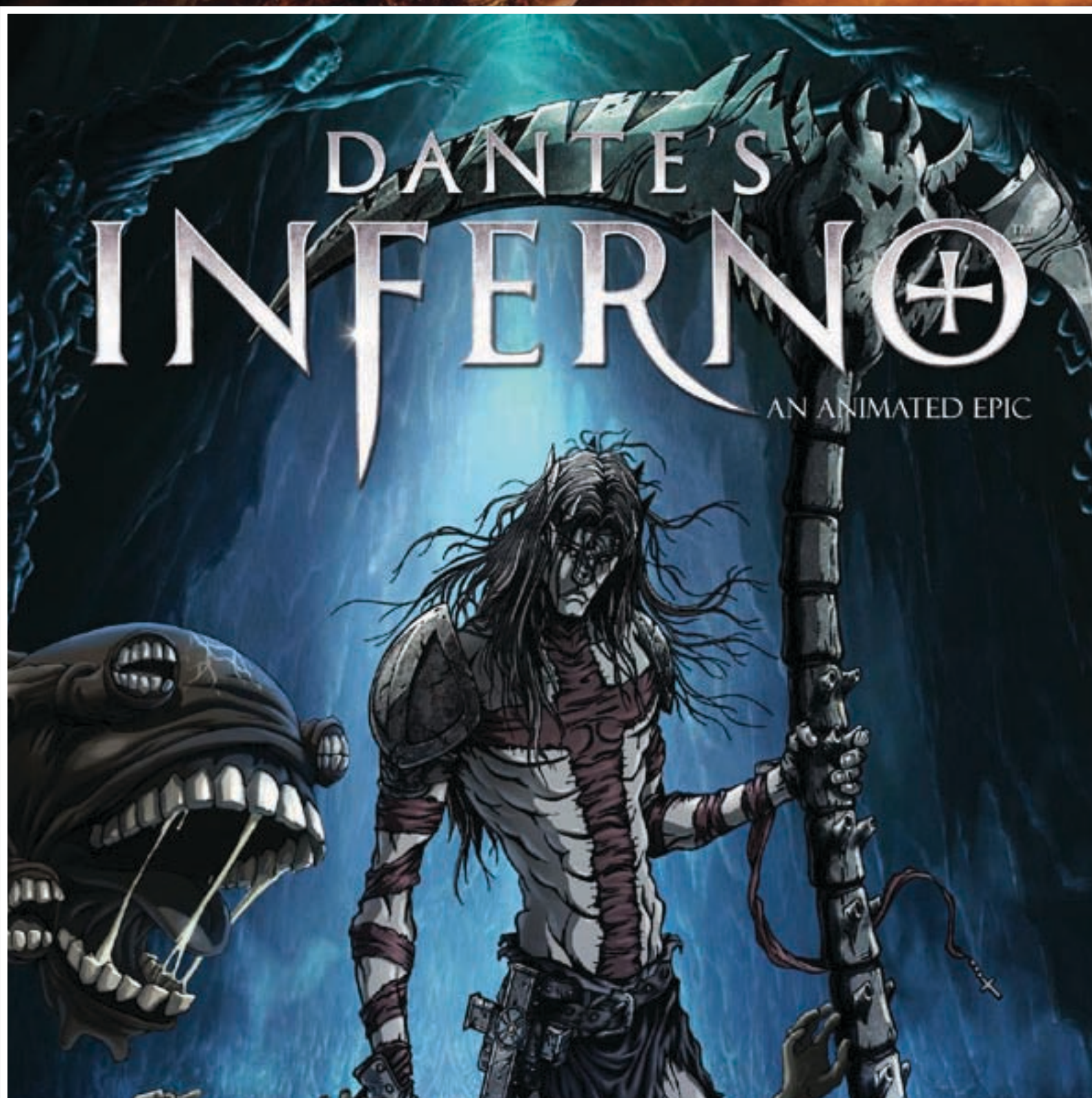


veza igrača sa originalnom poemom, pošto koristi originalan tekst (doduše, prevod na engleski). Na istom tom putu, našem će se junaku isprečiti horde prokletih duša, koje su većinom briljantno, iako morbidno, dizajnirane. Svaku od tih duša Dante može da, određenim kombom, poseče kosom i osudi na večno prokletstvo, ali može i da im pomogne da odu u Raj koristeći krst koji je dobio od Beatriče. Šta god da izaberete, Dante dobija određenu količinu poena koje može da koristi kako bi naučio nove poteze. Ovo zaista otvara lepe mogućnosti za raznovrsnu igru od početka do kraja.

Pored obračuna sa protivnicima Dante će, da bi se probio kroz vrlo raznovrsne nivoe, morati da se bavi i klasičnim platformskim disciplinama, kao i da rešava rudimentarne zagonetke. I sve je to, sasvim fino

uklopljeno (nakon blago razočavajućeg susreta sa Smrću), do poslednje trećine igre, u kojoj akcije ima sve manje i manje, i igra gubi na intenzitetu. Do tada smo bili spremni da je proglasimo za odličan klon God of War, ovako će morati da se zadovolji ocenom niže.

Da sumiramo: Dante's Inferno je kratka akciona igra koja i pored toga uspeva da izgubi na intenzitetu kako se kraj bliži. Srećom, dovoljno je zabavna, odlično vizuelno dočarana i ima funkcionalan sistem brobe, što je čini sasvim dobrim akcionim hitićem koji će biti manje-više zaboravljen nakon jednog prelaska. Moguće je da će neke igrače odbiti isuviše brutalnim i morbidnim scenama, a sigurno je da ćete mu dati višu ocenu ako nikada pre niste igrali God of War.



Animirani Pakao

Dante's Inferno: An Animated Epic, kako je puno ime i prezime ovog ostvarenja je adaptacija igre u animirani film. Iako pompezno najavljivano kao plod ljud koji su radili na najpoznatijim anime filmovima i serijama, ovo ostvarenje nije plod baš onih koje su fanovi širom sveta podrazumevali, već njihovih manje poznatih saradnika. Da li to automatski znači da je ovaj film loš? Izgleda da da... Kvalitet animacije i dizajn likova se kreću od očajnog do sjajnog iz segmenta u segment, koreografije borbi će vas na trenutke ostaviti bez daha, ali će češće biti prekratke i nezanimljive, te će služiti samo da se prikaže poneki efektni potez iz igre. Priča i naracija? Osim par svetlih momenata, kao i u igri, tu su samo da daju Danteu povod da se prošetava kroz krugova pakla i iskasapi horde demona. To u filmu ne može da funkcioniše, te ga pogledajte samo ako baš morate, pošto trećina valja, a dve - ne.



Pakao u stripu

Za razliku od animiranog filma koji nas je, jelte, poprilično razočarao, strip je zapravo dobar. Stil crtača Diega Lattorea nije naročito originalan, niti je inspirativan kao kod nekih njegovih uzora (Bill Sienkewicz, recimo), ali i pored par nepreglednih scena dovoljno dobro prenosi atmosferu i akciju. Scenario Christosa Gagea je bolji deo stripa i na prilično zanimljiv način nam prikazuje priču igre kroz oči nesuđene heroine, Beatrice. Iako su do zaključenja ovog broja Play!-a izašla samo tri od predviđenih šest brojeva stripa, prilično smo sigurni da je Dante's Inferno najbolje prikazan upravo u ovom mediju. No, kako nas je igra pomalo razočarala što je bila bliža finišu, pribojavamo se da će nas ekipa iz Wildstorma razočarati u druga tri broja. Ipak, po onome što smo videli do sada: Ako ste u mogućnosti da nabavite ovaj strip, slobodno to učinite, nećete se pokajati.

62



- ✓ Poslastica za Trekije
- ✓ Interesantne svemirske borbe
- ✓ Nekoliko zanimljivih noviteta na polju MMO igara
- ✗ Away misije su potpun promašaj
- ✗ Manjak sadržaja
- ✗ Plitka i suviše prosta igra

STAR TREK ONLINE

Star Trek Online je MMO koji prešao dug put - najavljen još davne 2004. godine, bio je zamišljen kao MMO u kome će igrači kao tim upravljati federacijskim brodovima, gde će jedan igrač biti kapetan, drugi šef inženjerije, treći taktički oficir, itd. PVP nije bio u planu, kao ni mogućnost da se uđe u čizme nekog od mnogih protivnika Federacije. Godine su prolazile, i prvobitni razvojni tim Perpetual Entertainment je bankrotirao. U julu 2008. Cryptic

Studios (City of Heroes, Champions Online) preuzima štafetu i vraća igru u MMO mainstream.

Star Trek Online startuje 30 godina posle događaja iz filma Star Trek: Nemesis. Dok se Klingonska Imperija i Ujedinjena Federacija Planeta međusobno kolju, Borg Kolektiv se ponovo vraća da teroriše Alfa Kvadrant. Igrači imaju na raspolaganju tri klase i sijaset rasa koje čine Federaciju. Postoji i opcija da kreirate sop-

stvenu rasu, koju možete dizajnirati do najsitnijih detalja. Klingonce nije moguće igrati od samog starta, već će se ova opcija otključati pošto dostignete šesti nivo sa federacijskim karakterom.

Po uzoru na Rodenberijev Star Trek serijal pažnja je posvećena i letenju kroz svemir i away misijama (za one koji nemaju 28 godina i još uvek su nevini objašnjenje: away misije su misije u kojima su zvezde serija sa

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Cryptic Studios

Izdavač:
Namco Bandai/Atari

Internet adresa:
www.startrekonline.com

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
3499 dinara.

Preporučena konfiguracija:
**C2D E8400/Athlon 64
X2 5600+, 2GB DDR2,
GF8800GS/Radeon
HD3850**

Svemirske borbe su praznik za čula..



fejzerima u rukama desetkovale vanzemaljsku populaciju, dok su ostali članovi away tima bili zaduženi za umiranje). Svemirska borba je srce Star Trek Online: baš kao u seriji ćete manipulirati štitovima (svaka od četiri strane broda ima sopstvenu snagu), prebacivati snagu sa jednih modula na druge dok istovremeno direktno upravljate brodom i mrcvarite space taster da bi fejzeri

prštali na sve strane. Ovo baš i nije revolucionarni sistem ali se pokazao kao veoma uspešan u Star Trek Bridge Commander, pa je uz određene modifikacije prekopiran ovde. Važan faktor su oficiri, pošto svaki od njih poseduje jedinstveni set veština koje utiču na vaše performanse. Brodovi se dele u tri grupe: Krstarice su predviđeni za prvu liniju fronta, pošto su najtvrdi od tri grupe.

Eskorti su najokretniji i najbolje naoružani, nauštrb oklopa. Naučnički brodovi su predviđeni za podršku, pošto mogu da popravljaju i buffuju druge brodove. Svemir je veoma dopadljiv, sa mnoštvom nebula, sa zvezda i zvezda u pozadini koji razbijaju monotoniju vakuuma. Jedine dve stvari koje se mogu zameriti su nedostatak automatske paljbe (da, svaki put ćete morati da lupite spa-

...za razliku od kopnenih borbi





ce), i prividna trodimenzionalnost svemira u kome nije moguće kretati se pod uglom većim od 45 stepeni.

Tu je otprilike kraj medenog meseca sa Star Trek Online, gde ćete otkriti da je žena vaših snova zapravo turski kamiondžija koji je promenio pol. Već prvi put kada izaberete tim za away misiju i teleportujete se željni krvi i slave, shvatićete da ovaj deo igre nije ništa drugo do predah između dva okršaja u svemiru: borba je tupava, laka i bagovita. Al kod je verovatno iskopiran iz Leminga, i to loše, jer često protivnici nisu sposobni da se kreću pravom linijom a da ne zapnu na neki predmet. OK, pomislićete, nije strašno. Ionako su tu da umru. Problem je što članovi vašeg tima nisu ništa bolji, često rezonujuć da je najbolji način da prežive stajanje nasred hodnika. Čak i da uspete nekim čudom da umrete, brzo ćete biti vraćeni u igru bez ikakvih penala. O da, ovo je jedna od onih

igara koja će vas držati za ruku u govoriti da ste specijalni mamin dečko, i da će mama uvek biti tu da vam pegla uniformu i puni baterije u fejeru (svaka sličnost sa autorovim porodičnim životom je slučajna). Vrlo brzo će jedini izazov u igri postati borba za umorom dok beskonačno grindujete za bolji brod. A kad smo već kod grindovanja, vreme je da se okrenemo najbitnijem atributu svake masovne online igre - sadržaju.

Sadržaja nema. Pošto su očigledno ljudi iz Cryptic Studios radili sa premisom da će Star Trek Online igrati trekiji, fokus su usmerili na šarenilo rasa i brodova, naraciju Leonarda Nimoja i atmosferu koje se sećamo iz filmova i serija. Sama priča je tanka, NPC likovi su plitki, misije su toliko stereotipne da je posle nekog vremena jedini razlog za obavljanje istih potera za boljim brodom. Jesmo li pomenuli da svemir nije jedinstven, pošto su lokacije instancirane (sva-

ka lokacija ima više identičnih kopija, kako se ne bi stvarala gužva)? Tu je i polovično odrađena ekonomija koja decenijama kaska za sistemom koji možemo videti npr. u World of Warcraft ili na ulicama Ruande. Bilo kakav vid proizvodnje ili profesija ne postoji. Ove greške se ne mogu nikako oprostiti pošto je sada već šest godina star EVE Online postavio visoke standarde na svemirskom MMO polju, sa jedinstvenim univerzumom, brutalnim PVP-om i ekonomijom kojom potpuno upravljaju igrači.

Star Trek Online bi možda mogla da procveta na tržištu besplatnih MMO igara, jer svemirski PVP zaista poseduje kvalitet koji će vas prikovati uz monitor, ali to je samo jedna svetla tačka u sivilu zvanom Star Trek Online. Ukoliko ne možete bez gugljanja nabrojati sve Star Trek filmove i serije, zaobiđite ovaj naslov u širokom luku.

ŠTA ME NE UBIJE
PRIPREMIĆE ME ZA ONO ŠTO DOLAZI

DRAGON AGE
ORIGINS

dragonage.bioware.com

IZABERI SVOJE POREKLO 16.11.09

U vremenu u kome je tama nadjačala svetlost, čovečanstvo će dobiti heroja sa teškom prošlošću. Kao član reda Grey Warden možeš izabrati svoje poreklo, svoje saveznike, a neprijateljima pružiti samo smrt.



PLAYSTATION 3



XBOX LIVE



FROM THE MAKERS OF BALDUR'S GATE™
BIOWARE™

© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. In the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

Platforma:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
Rebellion

Izdavač:
Sega

Internet adresa:
**www.sega.com/games/
aliens-vs-predator**

Maloprodajna cena:
Oko 40 evra.

Preporučena konfiguracija:
**CPU 3.4 GHz, 2 GB RAM,
nVidia Geforce 7900/ATI
X1800 sa 128 MB**

68



- ✓ Tri potpuno različite kampanje
- ✓ Zanimljiv multiplayer
- ✓ Predator i Alien imaju prilično krvave načine za eliminaciju
- ✗ Osećaj nedovršenosti
- ✗ Loše odrađene kontrole, pogotovo za Alien-a
- ✗ Bagovi i nelogičnosti u nivoima



ALIENS VS PREDATOR

Zašto ljudi uvek moraju biti meta superiornih vanzemaljskih rasa koje iz nekih svojih razloga pokušavaju da im zagorčaju život?

Sada već davne 1999. godine na tržištu igara se pojavio jedan prilično zanimljiv naslov koji je vrlo brzo okupio veliku bazu fanova, kako zbog same tematike tako i zbog zanimljivog izvođenja. Igra je napravljena na osnovu vrlo uspešnog serijala stripova, za koje je zaslužan treći izdavač po snazi – Dark Horse (iza Marvela i DC-a). Zatim su usledile i knjige i filmovi, ali mi ćemo se fokusirati samo na gejming. Serijal od dve igre i dve ekspanzije je svojim zanimljivim single player-om i još boljim multilayer-om osvojio gomi-

lu igrača. 11 godina kasnije, svetlo je ugledala nova verzija ovog naslova koja bi trebala da ostane dosledna originalu.

Radnja igre se odvija nekih 30-tak godina nakon dešavanja iz filma Alien 3 mada scenario najviše podseća na film Aliens (drugi deo). Marinci sleću na planetu na kojoj je nedavno

Na igri je radio isti studio koji je radio i na prethodnim igrama

uspostavljena ljudska kolonija. Tokom radova na koloniji, ljudi su otkrili čudnu piramidu, za koju se kasnije ispostavilo da je služila Predatorima da uzgajaju Xenomorph-e (Alien). Kako stvari stoje, nešto je krenulo po zlu a marinci nakon sletanja zaštiću koloniju u kojoj se vide tragovi borbe ali ni traga od kolonista. Vaš primarni cilj je da pronađete i evakuirate preživle (ako ih uopšte ima).

Aliens vs Predator single player režim igranja se sastoji od tri odvojene kampanje i u svakoj od njih vodi-

Aliene treba eliminirati iz daljine pošto im je i krv opasna



Gde si ti krenuo?



te jednog od aktera ovog čuvenog okršaja. Odmah na startu treba napomenuti da ova igra ima prilično strmu krivu učenja, kako zbog specifičnosti igranja sa vanzemalcima tako i zbog prilično loše rešenih kontrola. Zato se i preporučuje da prvo odigrate kampanju sa Marincem jer ona najviše liči na standardni FPS. Prednost marince je što raspolaže velikim arsenalom vatrenog naoružanja i detektorom pokreta. Borba prsa u prsa im nije jača strana i poseduju samo bazični udarac i blok, mada je to nekad i više nego dovoljno da vam da vremena da posegnete za puškom i naflujete protivnika. Nažalost, toliko često ćete koristiti kombinaciju blok, udarac, vatreno oružje (blokirate napad Alien-a, udarcem ga odgurnete od sebe i onda mu pomognete sa proble-

mom manjka olova u organizmu), da će realno dobra zamisao izgubiti draž nakon velikog broja ponovljenih rutina. Igranje sa marincem najviše podseća na survival horor i konstantno ćete osećati tenziju jer ne znate šta se krije u senci hodnika ili u krošnji drveća. Ustvari najbolji osećaj ćete imati u prva dva nivoa koja su prilično mračna i gde će često koristiti baterijsku lampu kao jedini izvor svetlosti, dok su preostali nivoi manje-više standardni.

Predator, za razliku od marince, je savršeni lovac koji najčešće deluje solo. Kao što je svima poznato, njegova glavna prednost su uređaji za maskiranje, sečiva na rukama i plazma top na ramenu (čuvena tri crvena trougla koje protivnik primećuje na sebi par sekundi pre nego što

biva raznesen). Pored toga tu su i borbena koplja, mine, termalni vid kao i mogućnost da snima razgovore marince i kasnije ih upotrebljava kao mamac. Iako je borbena mašina, Predator nije Rambo. Njegova taktika je da pažljivo prati svoj plen i na razne načine pokuša da izdvoji pojedince iz grupe koji ubrzo bivaju ubijeni na prilično brutalan način. Kao glavni način za eliminaciju protivnika Predator koristi svoja sečiva, a tu je i čuveni Trophy Kill, kada protivniku bukvalno iščupate glavu sa sve kičmom. Osim oružja, maskiranja i gedžeta, Predator će moći i da pravi velike skokove, koji su skoro 100% sigurni, mada morate uzeti u obzir da što je veći skok, doskok će napraviti veću buku, što i nije tako dobro ako su Xenomorph-i u blizini. Ipak pomalo linearni nivoi vam ne

Lance Henriksen
pozajmljuje svoj
glas u igri



Ovo će biti prilično lak plen za skoro savršenog lovca

Jedna od brutalnijih završnica u igri, ne preporučuje se osobama sa slabijim stomakom



dozvoljavaju veliku slobodu tako da će to ubiti kompletan doživljaj igranja sa Predatorom.

Za kraj ostaje možda najzanimljiviji akter, Alien, koji je jednostavni grabljivac i ima jedan jedini cilj a to je da doprinese svom gnezdu i kraljici što je više moguće. To naravno podrazumeva i nabavljanje novih domaćina u kojima će rasti budući naraštaji. Alien ne može da koristi oružja ali zato na raspolaganju ima neverovatnu brzinu kretanja i to po svim površinama, oštre kandže koji mogu da seku kroz oklope i ubijati rep koji najčešće koristi za stealth ubistva. Taktika koju Alien koristi je tzv. "udri i beži", tako da ćete često izbegavati direktan sukob pogotovo ako treba da se borite sa više protivnika istovre-

meno. Zato treba često da koristite senke, hodate po plafonu i zidovima, šunjate se kroz ventilacione sisteme i čekate idealnu priliku za napad. Ovo na papiru zvuči odlično ali realno upravljanje Alien-om je možda najlošije odrađeno, pogotovo jer je jako brz.

Ako vam se relativno kratke single player kampanje ne svidе tu je i multiplayer. Dva možda najzanimljivija moda su Infestation i Predator Hunt. Infestation je režim u kome se odred marinaca bori protiv jednog Alien-a. Svaki ubijeni marinac će se pretvoriti u Alien-a i tako sve dok ne ostane samo jedan. Naravno ni on nije totalno bespomoćan jer će dobiti teško naoružanje koje bi trebalo da mu pomogne da preživi do kraja runde. Pored toga tu

je i kooperativni mod pod nazivom Survivor u kojem vi sa još tri vaša prijatelja treba da se odbranite od više talasa protivnika od kojih je svaki teži od prethodnog.

Glavni problem igre Aliens vs Predator je to što na svaku dobru osobinu odmah imate i jednu lošu. Ideje su dobre, postoji potencijal ali igra deluje nedovršeno, a što se tiče kontrola ponekad ćete pomisliti da igru niko nije ni testirao s obzirom na probleme na koje ćete nailaziti. Velika je šteta za ovakav naslov, ali nažalost osećaj nedovršenosti je postao veoma česta pojava kod novih naslova. Dokle god ne shvate da je kvalitet važniji od zadatog roka, mi ćemo morati da se zadovoljimo polovičnim ostvarenjima.

S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT

Poslednje poglavlje radioaktivne trilogije

Platforma:
PC

Razvojni tim:
GSC Game World

Izdavač:
Viva Media

Internet adresa:
<http://cop.stalker-game.com>

Maloprodajna cena:
Oko 30 evra.

Preporučena konfiguracija:
**C2D E7400/Athlon 64
X2 5600+, 2GB RAM,
GF9800GTX/Radeon
HD4850**

Ukrajinski razvojni tim GSC Game World nas je napokon obradovao novim nastavkom sada već kultnog S.T.A.L.K.E.R. serijala.

Ukoliko niste čuli za nju ranije, evo kratke istorije: U bliskoj budućnosti Černobilska nuklearka ponovo eksplodira, ali ovog puta je stanje mnogo gore. Životinje i ljudi u radijusu od više desetina kilometara koji nisu poginuli u eksploziji su doživeli neverovatne mutacije, a po celoj oblasti su se pojavile anomalije koje prkose za-

konima fizike. Posle neuspešnog pokušaja ukrajinske armije da suzbije ovu misterioznu pojavu podignut je kordon i zabranjen pristup civilima u tzv. Zonu. Međutim, mnogi avanturisti uspevaju da se provuku u Zonu u potrazi za artifaktima – neproce-

**Pre nuklearne nesreće
Pripyat je imao 50 hiljada
stanovnika. Sada je grad
tišine koju remete samo
povremeni turisti.**

njivim produktima anomalija koji imaju neobjašnjiva svojstva, i koji na crnoj berzi vrede bogatstvo. Posle dobrog prijema Shadow of Chernobyl, prvog dela trilogije, 2007. izlazi Clear Sky koji je prequel prvog dela. U oktobru se za rusko tržište pojavljuje poslednje poglavlje trilogije, Call of Pripyat, dok se za internacionalno izdanje moralo čekati još četiri meseca. Treći deo se hronološki nadovezuje na događaje iz Shadow of Chernobyl – posle uništenja Brain Scorchera i otvaranja puta do centra

87



- ✓ Značajno unapređena interakcija sa Zonom
- ✓ Sjajna atmosfera
- ✓ Nastavak koji uči na greškama prethodnika
- ✗ Siromašna grafika
- ✗ Slab multiplejer

Call of Pripjat vam dozvoljava da po prelaženju glavne priče nastavite da lutate Zonom.

Zona je dobro mesto da imate oči na leđima

Lov na artefakte će vas voditi na najčudnija mesta



Zone ukrajinska armija rešava da preuzme kontrolu nad situacijom. Organizuje se operacija Fairway, u okviru koje su poslali helikopteri da izvide teren i obave merenja u koridoru napada. Svih pet je oboreno pod nerazjašnjenim okolnostima. U ulozi ste majora Degtjareva iz Ukrajinske Specijane službe, čiji je zadatak da se infiltrira u Zonu i otkrije uzrok padova.

Na prvi pogled S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat ne donosi ništa novo. Endžin podržava DX11 ali su retke prilike gde će doći do izražaja, i igra za današnje uslove izgleda siromašno i zastarelo. Zakasneli izlazak inter-

nacionalnog izdanja, sa druge strane, je omogućio razvojnom timu da ispegla igru i isporuci na rafove stabilnu verziju. Sam sadržaj igre je značajno unapređen. Mračna, poluhoror atmosfera je unapređena raznovrsnijim terenom – sada ćete se peti na solitere, ulaziti u pećine i mračne tunele Zone. Misijama je posvećena posebna pažnja, i nemaju više generički osećaj iz prethodnih delova. Dosta ovih misija ima više ishoda koji mogu na više načina uticati na tok igre. Stalker na koje ćete naići u Zoni su mnogo interesantniji sagovornici, i pored toga što su izvor korisnih informacija i raspoloženi za trgovinu, mogu

vas prebaciti za određenu sumu na drugi kraj oblasti. Neprestani sukobi frakcija iz Clear Sky su se pokazali kao suviše naporni, i izbačeni su iz trećeg dela. Sada ćete u okviru A-Life sistema (zasnovan na sistemu iz starijih S.T.A.L.K.E.R. naslova koji obezbeđuje da Zona živi čak i kada protagonista nije tu) vidati samo sporadične sukobe između bandita i stalkera, u koje ne morate da se uplićete ako ne želite. Menažerija je proširena za još dva stvora - himeru i burera, a anomalije su dobile par podvarijanti. Opasne psi emisije iz drugog dela su ponovo tu, i osim što ubija sve što ne stigne do zaklona (dobre su šanse da ćete



Uvek je lakše putovati u grupi

nalaziti leševe posle nje), menja položaj anomalija, pa ruta kojom ste se prethodni put provukli neće više vredeti. Ovo je veoma bitna stavka pošto se povremeno artifakti u anomalijским poljima regenerišu, pa se isplati svraćati u istražene zone anomalija. Promene su vidljive i u sistemu unapređenja opreme. Sistem iz Clear Sky je bio naporan jer ste morali da nađete u Zoni fleš memoriju za svako unapređenje, dok je u Call of Pripjat dovoljno dati majstoru odgovarajući alat i flašu vodke. Na kraju вреди pomenuti i achievement sistem koji možete pratiti u vašem PDA uređaju: svaka vaša veća od-

luka će upisati stavku koja utiče na stav drugih prema vama, otključava novu opremu i unapređenja, pa čak i obezbeđuje besplatno prvu pomoć i municiju svaki dan.

Multiplejer aspekt igre je, za razliku od solo iskustva, kranje prosečan i za današnje standarde rudimentalan, i pružiće zabavu samo najzagriženijim fanovima. Par tehničkih problema nije ni u engleskom izdanju ispeglano - neke od sakrivenih predmeta nije fizički moguće dohvatiti, ostavljajući na PDA zeleni marker koji će vam se podsmevati do kraja igre. Još gore je kada unaj-

mite stalkera da vas odvede, i odjednom se pojavite tačno između dve grupe mutanata, posle čega vam preostaje samo da učitate poslednju snimljenu poziciju. Ali sve ovo je zanemarljivo - kada se prvi put nađete u radioaktivnoj jami sa neispravnom puškom, šakom metaka i pretećim režanjem koje se polako prikrada iz mračnih tunela, shvatićete zašto S.T.A.L.K.E.R. serijal ima armiju poklonika koja može da se meri samo sa popularnošću Fallout serijala. Zato gas masku na lice, gajgerov brojač za pojas i pravac Zona!

Navučeni ste na S.T.A.L.K.E.R. svet? Na www.stalker-game.com možete skinuti gomilu kratkih priča iz Zone.



Šunjanje kroz anomalije bez skenera je sigurna smrt

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

Pričajte mi o vašem detinjstvu...

75



- ✓ Odlična priča
- ✓ Različiti krajevi u zavisnosti od vašeg psihološkog profila
- ✓ Interesantne ali lake zagonetke
- ✗ Nedostatak izazova
- ✗ Nepostojanje auto-save opcije
- ✗ Povremeni problemi sa framerate-om

Shattered Memories se zasniva na prvom delu Silent Hilla, nazvati ga običnim remake-om ne bi bilo pošteno s obzirom da je kompletan "re-imagining" tj. restart franšize u pitanju. Baš kao u originalu Harry Manson se posle saobraćajne nezgode nalazi u Silent Hill gradu gde kreće u potragu za izgubljenom ćerkicom - pored tih osnovnih elemenata priče i okruženja gotovo da ništa drugo nije preuzeto iz Konamijevog legendarnog survival horror-a. Radnja će kasnije

odlutati na totalno drugu stranu tako da Shattered Memories predstavlja jednu kompletno drugačiju priču koja se ne uklapa u dosadašnji Silent Hill univerzum i njegovu mitologiju.

Magla koja je zaštitni znak Silent Hill igara ovoga puta zamenjena je snegom i ledom

U većini prethodnih igara ovog serijala, kao i u originalu, radnja se najčešće odvija u dve neizmenične dimenzije Silent Hill grada, zamašljeni Silent Hill u kome ima nešto manje protivnika i mračni nightmare Silent Hill u kome najveći užasi i lični strahovi izlaze iz mraka. U Shattered Memories-u prva varijacija Silent Hill-a je kompletno nenaseljena monstrumima, čak nema ni magle a segmenti tokom iste će se uglavnom svoditi na istraživanje i rešavanje zagonetki, dok će samo

Platforma:
Nintendo Wii, PlayStation 2, PSP

Razvojni tim:
Climax Group

Izdavač:
Konami

Internet adresa:
www.konami.com/shsm/

Maloprodajna cena:
Oko 40 evra.



Shattered Memories je samo insprisan pričom originalnog Silent Hill-a

u košmarnoj varijanti postojati monstumi koje ćete zbog nedostatka bilo kakvog borbenog sistema isključivo izbegavati. Da, Shattered Memories nije čak ni pravi survival horror, već je bliži nekom hibridu 3rd person istraživačke igre i point and click avanture. Interakcija sa neprijateljima se svodi na izbegavanje i bežanje a tokom igre nećete pronaći ni jedno upotrebljivo oružije.

Shattered Memories je prilagođen novim igračima, tako da neka prethodna iskustva sa survival horror igrama ili igrama uopšte nisu neophodna. Zahvaljujući kompletnom nedostatku borbe, ovaj naslov dozvoljava igračima da se u priču uključe emotivno, kroz svoje odluke i postupke. Na samom početku postoji upozorenje koje daje do znanja da ova igra na osnovu postupaka igrača tajno pravi psiholoski profil prema koje se kasnije prilagođava sama igra. Promene koje ovaj sistem pravi uglavnom su kozmetičke prirode i

ne utiču mnogo na tok priče, ali ličnosti likova, njihove akcije pa ponekada i izgled mogu biti promenjeni, a sve u cilju da se na osnovu vašeg psihološkog profila napravi što više frustrirajući mentalni horror. Testovi ličnosti koje psiholog daje Harryu, a vi rešavate su očigledna veza sa ovim sistemom, ali su to i mnoge druge odluke i postupci tokom igre o kojima verovatno nećete ni razmišljati. Koncept jeste interesantan i originalan, čak postoji i šest različitih krajeva koji zavise od vašeg psihološkog profila ali samo iskustvo tokom igre nije dovoljno drugačije da vas natera da prelazite igru više od eventualno dva puta.

Zagonetke u istraživačkom delu nisu previše teške, ali su interesantno osmišljene i koriste pun potencijal Wii motion kontrolera, njihovo rešavanje kao i interakcija sa okruženjem, oslobađanje od monstruma ili korišćenje Harryevog mobilnog telefona (koji neverovatno podseća



Telefon je veoma koristan a ima i kameru sa kojom je moguće snimati slike



Seciranje žabe Wii kontrolerom, kako se niko nije toga setio do sada?

Back



na iPhone) predstavljaju najsvetliju stranu ovog neuobičajenog naslova. PS2 i PSP verzija su identične Wii izdanju ali zbog nedostatka montion kontrola iskustvo je daleko ispraznije.

Sa grafičke strane Shattered Memories izgleda ok za Wii naslov, likovi su realistično modelirani a grad je prepun detalja koje ćete videti tek pošto ih osvetlite obaveznom lampom. Sveukupni dizajn je drugačiji od starijih Silent Hill igara, japanski stil je zamenjen više zapadnjačkim, što nije slučajnost jer i ovaj naslov ne dolazi direktno od Konamija već od evropskog Climax Group studija kome je ova franšiza

bila poverena i ranije (solidni Silent Hill Orgins). Glasovna gluma je odlična i daleko od blesavih onelinera iz originala sa prvog Playstationa, dok je soundtrack poveren tradicionalnom Silent Hill kompozitoru Akira Yamaoki, bez čije prepoznatljive muzike ni jedan naslov ovog serijala nije prošao do sada.

Sa stanovišta Silent Hill fanova ovaj naslov definitivno neće ispuniti očekivanja i zahteve za remakeom prvog dela serijala ili nekim novim Silent Hill-om 2, ali kao nezavisno ostvarenje i unikatno iskustvo Shattered Memories predstavlja igru koju bi svaki vlasnik Wii-a trebao da odigra makar jednom.

ŽIVI PO KRĚDU

TRAŽEĆI OSVETU NAD ONIMA KOJI
SU IZDALI MOJU PORODICU, OTKRIO SAM ZAVERU
VEĆU NEGO ŠTO SAM MOGAO DA ZAMISLIM.

JA SAM EZIO AUDITORE OD FIRENCE

JA SAM UBICA.

ASSASSIN'S CREED II



NOVI POTEZI I VEŠTINE



OČARAVAJUĆA GRAFIKA



INOVATIVAN NAČIN IGRANJA

WWW.ASSASSINSCREED.COM

05.03.2010.

18

www.pegi.info



UBISOFT



Platforma:
Nintendo Wii

Razvojni tim:
Square Enix

Izdavač:
Square Enix

Internet adresa:
www.thecrystalbearers.com/

Maloprodajna cena:
Oko 40 evra.

77

- ✓ Nadprosečna grafika za Wii
- ✓ Interesantna priča
- ✗ Nepostojanje mape
- ✗ Nešto slabije osvetljenje

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: CRYSTAL BEARERS

Nosioci kristala, napokon na Wii-u

Final Fantasy: Crystal Chronicles - The Crystal Bearers, iza ovog čudnog i dugog naziva nalazi se SquareEnix-ovo najnovije Final Fantasy ostvarenje za Wii. Za razliku od onoga što bi očekivali od tipičnog nastavka ovog serijala, Crystal Bearers nije tradicionalni japanski RPG, već akcioni RPG sa dosta elemenata sandbox igara i linearnom pričom koja sve to povezuje.

Crystal Bearers je originalno najavljen za Wii jos 2006. godine

Crystal Bearers se dešava u univerzumu zajedničkom sa drugim Crystal Chronicles naslovima, koji su neka vrsta mini serije ekskluzivne Nintendo igračkim sistemima. Za one koji su propustili prošle delove to je tradicionalni fantazijski svet naseljen sa četiri rase Clavat, Lilty, Selkie i Yuke. Radnja Crystal Bearers-a smeštena je u malo dalju budućnost u odnosu na ostale igre, Lilty kraljevstvo postalo je jedno od najmoćnijih na svetu i zahvaljujući svojoj naprednoj tehnologiji zasno-

vanoj na kristalima sada kontroliše većinu zemlje. Clavat i Selkie rase žive zajedno u polu miroljubivom odnosu sa Liltijima, dok su predstavnici Yuke rase davno izumrli, ili se bar tako veruje.

Smešteni ste u ulogu Layle, uobraženog Clavat klinca koji poseduje moć da kontroliše gravitaciju. Ta moć kao i kristal koji mu se nalazi na obrazu čine ga Crystal Bearer-om, neuobičajenom anomalijom. Svoje moći Layle unovčava radeći plaćeničke poslove i priča počinje upravo na jednom takvom zadatku. Lilty airship koji je Layle bio plaćen da čuva biva napadnut od strane drugog crystal beara, misterioznog Yuke-a koji ima moć summonovanja. Nakon kraćeg obračuna i prinudnog spuštanja broda, Layle dobija zadatak da uhvati počinoca i kako to obično biva usput se veoma brzo upliće u priču od koje zavisi sudbina celog sveta...

Izvođenje se razlikuje od klasičnih Final Fantasy igara pa i Crystal Chronicles naslova do sada, umesto party-a



Neke od mini igara su jednostavno blesave

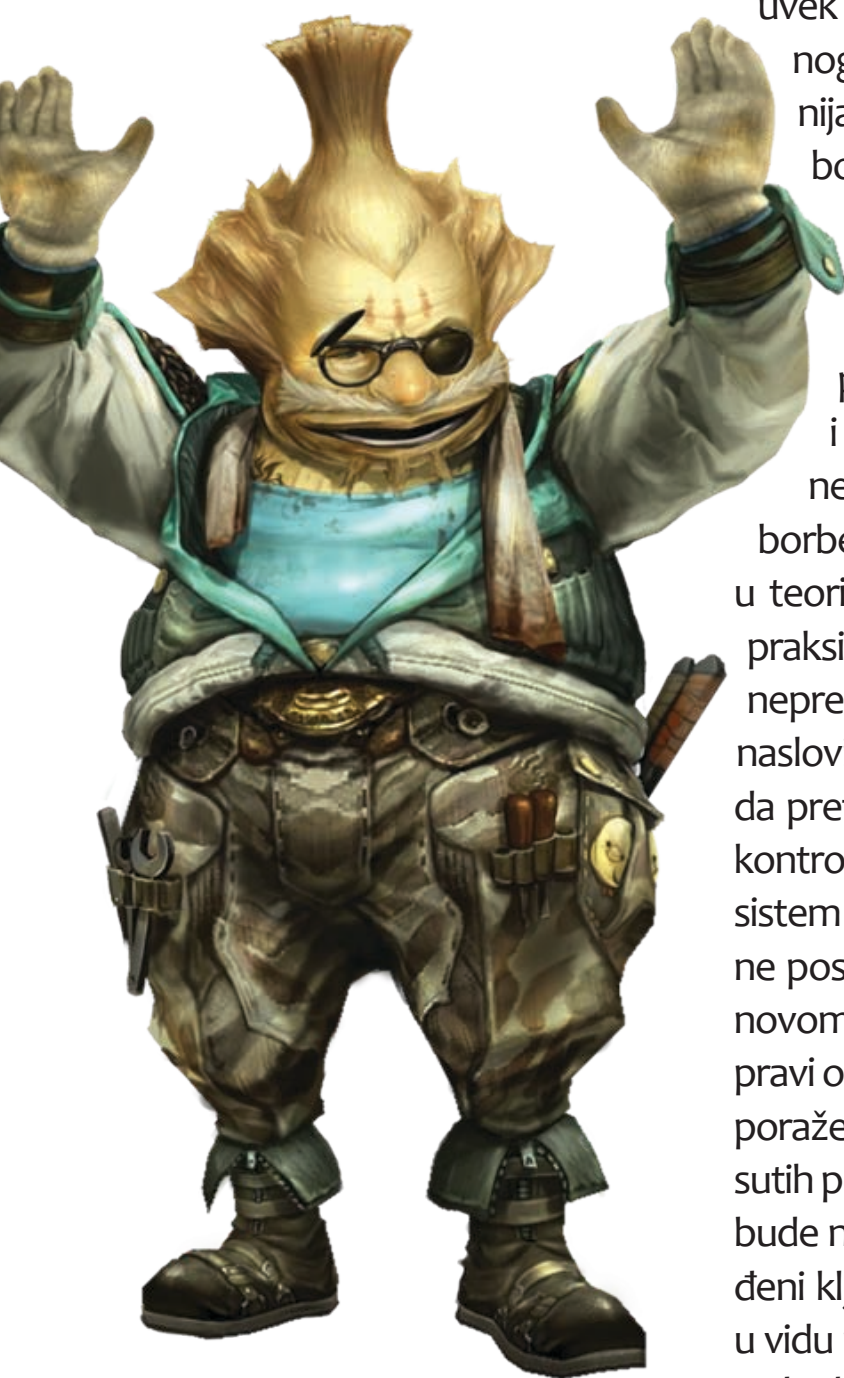
Tokom bilo kog trenutka u igri moguće je napraviti i snimiti screenshot na SD karticu



Mog-ovi su ponovo u ulozi poštara



Razbacivanje neprijatelja je glavni način napada



uvek ćete kontrolisati samo glavnog protagonistu a sistem menjanja za izbor sposobnosti tokom borbe je totalno izbačen pa se battle sistem zasniva isključivo na korišćenju Layleovih telekintičkih sposobnosti uz pomoć Wiimote-a. Podizanje i manipulacija sa objektima i neprijateljima su suština svake borbe i interakcije tokom igre. Iako u teoriji ne zvuči kao dobra ideja, u praksi i nije toliko loše odrađeno i neprecizno kao u nekim drugim Wii naslovima u kojima developeri znaju da preteruju sa forsiranjem Wiimote kontrola. U pozadini svega pravi RPG sistem sa levelovanjem praktično ne postoji, svoje veštine ćete budžiti novom opremom koja se uglavnom pravi od materijala koje sakupljate od poraženih neprijatelja ili iz sanduka rasutih po svetu. Tokom igre kako priča bude napredovala dešavaće se određeni ključni događaji koji su najčešće u vidu mini igara tokom kojih su kontrole skroz drugačije. Neki od ovakvih događaja uključuju pucačke segmente, stealth akcije i slično, ali na divan

način sve ipak deluje uklopljeno.

Avantura će vas provesti kroz veoma raznovrsna okruženja kao što su veliki zamkovi, močvare, mračne šume ili plaže, sva sa svojim unikatnim setom monstera. Svaka zona ima dva neizmenična moda, mirni u kome ćete sretati npc-ove i moći da kupujete predmete iz prodavnica, i neprijateljski u kojem ćete se boriti sa određenim brojem protivnika čijim se suzbijanjem zona ponovo vraća u svoj mirni mod. Putovanje između zona je uglavnom peške i ponekada može potrajati duže, ubrzanje predstavlja iznajmljivanje chocobo ptica, zaštitnih znakova skoro svih Final Fantasy igara, dok je sistem železnice uglavnom vezan za samo par važnijih lokacija u igri.

Grafički Crystal Bearers je veoma impresivan za jedan Wii naslov, detaljan dizajn likova i celog sveta kao i real time animacije izgledaju bolje od bilo čega što smo do sada imali prilike da vidimo na ovom sistemu, stilski i po kvalitetu sve podseća na Square-

nixova poslednja kvalitetna izdanja za PlayStation 2! Glasovna gluma je solidna a muzika je nešto drugačija nego u dosadašnjim Crystal Chronicles igrama, teme su nešto modernije što se i uklapa u tehnološki naprednije okruženje.

Iako ima dosta stvari na koje je moguće dodatno trošiti vreme, glavna priča se može završiti veoma brzo, bez previše truda za nekih desetak sati igranja, što bi za jedan RPG bilo veoma loše ali kako je ovaj naslov daleko od toga progledaćemo kroz prste ovog puta. Ono što Crystal Bearers čini Final Fantasy-em je pre svega priča i atmosfera i po tom pitanju će svakako zadovoljiti fanove serijala, dok drugačije izvođenje i sistem kontrole, kao i neki drugi nedostaci kao što su nepostojanje bilo kakve mape, vas mogu inicijalno odbiti od ovog naslova. U svakom slučaju preporuka svim fanovima SquareEnixovih ostvarenja kao lep način da se ubije vreme dok se pravi tvrdokorniji J-RPG ne pojavi u vidu Final Fantasy XIII.



TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS

Povratak VS serijala u velikom stilu



88



- ✓ 26 veoma različitih likova
- ✓ Fluidan i brz sistem borbe
- ✗ U igri nema informacija o poreklu likova
- ✗ Otključavanje nekih boraca je veoma naporno

Kada je krajem 2008. u Japanu izašao Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes, duhovni naslednik Marvel vs Capcom-a 2, jednog od najomiljenijih "lakah" 2D fightera, fanovi u ostatku sveta bili su razočarani jer je zbog problema sa licenciranjem Tatsunokovih likova izvan Japana delovalo da ovaj naslov nikada neće preći granice zemlje izlazećeg sunca. Posle više od godinu dana problem je nekako rešen i Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars je napokon stigao i na evropske i američke Wii konzole.

Ukupna postava TvC-a broji oko 26 veoma raznovrsnih likova. Sa Capcom strane tu su legedarni Street

Fighter likovi Ryu i Chun-Li, Alex iz SFIII, Zero iz Megaman X franšize, Viewtiful Joe iz istoimene igre, Morrigan iz Darkstalkersa, Yami iz fenomenalnog Okami-a i još par likova za koje verovatno niste čuli. Kao poseban bonus u američku/evropsku verziju igre i Capcomov tim dodao je Frank West iz Dead Risinga. Sa druge strane je Tatsunoko... Čak iako sebe smatrate geekom koji se solidno razume u Japansku animaciju, to ime vam može delovati veoma nepoznato. Pa šta je onda taj Tatsunoko? Radi se o pola veka starom japanskom anime studiju u kojem su stvoreni neki od klasičnih i obožavanih likova - u Japanu. Tatsunokova grupa boraca sastavljena je od

likova iz mnogih anime serija i filmova izabranih iz skoro pedesetogodišnjeg opusa te produkcijske kuće. Iako ne znamo skoro ništa o većini Tatsunoko likova, jedno je sigurno, bilo da su retro likovi ili protagonisti nekih trenutno aktuelnih animacija u Japanu, uklapaju se savršeno u boričku igru ovog tipa.

Slično Street Fighteru IV, TvC zadržava tradicionalno 2D izvođenje ali koristeći 3D modele i pozadine bez mogućnosti kretanja po dubini, takozvani 2.5D stil. Modeli su nešto jednostavniji od onih iz SFIV, zbog slabijeg hardware-a, ali su stilski više u fazonu modernijih 2D boričkih igara, Capcom likovi liče na origina-

Platforma:
Nintendo Wii

Razvojni tim:
Eighting

Izdavač:
Capcom

Internet adresa:
<http://tatsunoko.vscapcom.com/>

Maloprodajna cena:
oko 40 evra.



Franka Westa iz Dead Risinga nismo očekivali ovde

Iz igara iz kojih su preuzeti dok su Tatsunokovi likovi zasnovani na svojim anime verzijama. 3D pozadine su veoma žive i doprinose haotičnoj atmosferi igre, a zasnovane su na igrama i serijama iz kojih likovi potiču, tako da se borbe odvijaju na terenu obe kompanije. Specijalni efekti izgledaju lepo, posebno kada su specijali koji se izvode preko celog ekrana u pitanju, atmosfera koju prave veoma podseća na legendarni Marvel vs Capcom 2.

TvC je klasična arkadna borilačka igra u duhu starijih popularnih Capcomovih "vs" igara (X-MEN vs Street Fighter, Marvel vs Capcom, Capcom vs SNK) u kojima je fokus uvek više bio na zabavi i lakom izvođenju suptilnih combo akcija i specijala, nego na složenoj tehnici i taktici. Kontrole su svedene sa standardnih šest na tri - high, mid i low attack, i taster za pozivanje partnera u pomoć. Borbe su dva na dva, sa mogućnošću zamene igrača tokom trajanja runde. Ukoliko igru igrate na GC,



Neki specijali zauzimaju ceo ekran

classic kontroleru ili Wii mote-u sa priključenim nunchuck dodatkom, izvođenje specijalnih poteza će biti u klasičnom 2D fighting maniru, dok korišćenje samog Wii mote-a čini stvari preterano jednostavnim jer ćete specijalne poteze izvoditi pritiskom na taster. U svakom slučaju za izvođenje hyper comboa sa oba lika u isto vreme biće vam potreban veoma precizan tajming, neophodan za dovršavanje zadnjeg bossa ili kompjuterskih protivnika na višim nivoima težine. Naravno kao i u svim

dugim borilačkim igrama suština zabave je u igranju protiv živih igrača, a TvC donosi i podršku za besplatno online igranje preko Wii-ove wifi konekcije. Pored online moda i vs borbi tu je i klasični single player arcade mod u kome svaki od 26 likova ima svoju priču, ali samo u vidu završne "animacije". Igranjem arcade moda dobijaćete zenny poene koju su valuta u igri sa kojima se u shop modu otključavaju 3D profili likova (nažalost bez ikakvog tekstualnog opisa), muzika, pozadine i slični bo-

nusi. Jedan od neuobičajenih bonus sadržaja je i mini igra TvC: Ultimate All-Shooters u stillu starih vertikalnih 2D shootera, sa podrškom za do četiri igrača.

Sveukupno TvC je veoma kvalitetno ostvarenje prepuno raznovrsnog sadržaja koji ima potencijala da izgledne ljubitelje naslova ovoga tipa prikuje ispred TV-a na duže vreme. Interesantno je i to da TvC ne koristi uopšte motion control mogućnosti Wii kontrolera, tako da se postavlja pitanje zbog čega je ovaj naslov Wii ekskluziva? Pricamo o Capcomu ovde, kraljevima multiplatform izdavanja. TvC bi bez problema bi radio na PS2 pa čak i na Xboxu360 ili PS3 uz povećanje rezolucije, baš kao što je nedavno odrađeno sa starim Marvel vs Capcom 2 na Live-u i PSN-u. Nažalost kako vesti o portovima za druge sisteme nema ni u najavi ova moderna klasika borilačkog žanra ostaje Wii ekskluziva i još jedan razlog više za suludi uspeh ovog sistema među najraznovrsnijom publikom.



Zero iz MegaMan X-a i klasični MegaMan u istom timu



Nemamo ideja ko su ovi likovi, ali deluju cool



MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES

Heroji moći i magije kakve do sada niste videli.

Na prvi pogled bi mogli da pomislite kako je Clash of Heroes klasična JRPG handheld igra, i to bi bila greška. U pitanju je naslov sa jedne strane očigledno inspirisan Puzzle Questom i sličnim logičko/RPG igrama, ali sa dosta značajnih razlika. Pritom, smešten je u svet Might & Magica, i to hronološki pre igre Heroes of Might and Magic V, što takođe utiče na mehaniku igre.

Vrlo simpatična prezentacija, koja odiše odličnom grafikom i dobrim zvukom, će vas lagano uvući u priču. Nategnuti mir između ljudi i vilenjaka je pred krahom, zahvaljujući lukavim demonskim akcijama. U priču se kasnije uvlače još dve rase – nemrtvi i čarobnjaci, a igrači će imati priliku da se upoznaju sa njihovim jedinicama i likovima kroz pet međusobno povezanih

kampanja. Cilj igre je, naravno, spasiti čitav svet obračunavajući se sa protivnicima.

Igra je jasno podeljena na dve celine. U jednoj vodite svog heroja po mapi, komunicirate sa NPC-evima,

Sve u svemu, Clash of Heroes je prilično neočekivan i inovativan dodatak Might and Magic serijalu

Platforma:
NDS

Razvojni tim:
Capybara Games

Izdavač:
Ubisoft

Internet adresa:
<http://mightandmagic.uk.ubi.com/clashofheroes/>

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
3999 dinara

85



- ✓ Vrlo simpatična grafika.
- ✓ Zanimljiva ideja.
- ✓ Mnogo sati zabave.
- ✗ Quick battle i Multiplayer nemaju RPG elemente.
- ✗ Element sreće previše utiče na bitke.



Jedina mana ovog sistema je u tome što ćete jedinice dobijati potpuno slučajnim izborom

skupljate bolju opremu, budžite exp i krećete na questove – dakle uživate u svemu onome što čini sasvim solidan RPG. U drugoj, bitkama, imaćete priliku da odigrate originalnu i zanimljivu verziju klasične "spoji tri u nizu" logičke igre, predstavljenu kao poteznu strategiju.

Mehanika je, zapravo, vrlo jednostavna. Na početku dobijate određeni broj jedinica različite boje. Ukoliko uspete da složite bar tri jedinice iste boje, postavite ih u napadačku formaciju. Nekoliko poteza kasnije (koliko je potrebno



Vrlo simpatična prezentacija, koja odiše odličnom grafikom i dobrim zvukom, će vas lagano uvući u priču





Nategnuti mir između ljudi i vilenjaka je pred krahom, zahvaljujući lukavim demonskim akcijama

da se napad "napuni"), napašćete protivnika, probiti se kroz odbranu i udariti vojskovođu (naravno, ako je napad imao dovoljno poena). Ukoliko napravite horizontalnu formaciju, vaše jedinice će se pretvoriti u zid koji dodatno štiti od napada. Pobjednik bitke je vojskovođa koji prvi eliminiše protivnika. Vremenom se u igru uvode i specijalne jedinice za sve rase, kao i različite osnovne jedinice. Razlike su u vremenu potrebnom za pripremanje napada i šteti koju napad nanosi, ali i u specijalnim sposobnostima koje pojedini napadi imaju. Iako će vam biti potrebno neko vreme da se priviknete na izvođenje, i pohvatate sve cake, sve je zaista jednostavno, a pruža dosta taktičkih mogućnosti.

Mehanika je, zapravo, vrlo jednostavna

Jedina mana ovog sistema je u tome što ćete jedinice dobijati potpuno slučajnim izborom, na slučajno odabranim mestima, što znači da sreća prečesto utiče na taktiku. No, sve to nije mnogo bitno tokom kampanje za jednog igrača. Sa druge strane, kada se igrate protiv prijatelja, uvek možete da se žalite kako vam je NDS dao loše jedinice, što opet neće biti sportski sa vaše strane.

Sve u svemu, Clash of Heroes je prilično neočekivan i inovativan dodatak Might and Magic serijalu, koji bi uz par ispoliranih elemenata mogao da preraste i u zasebnu mini seriju igara.



Na prvi pogled bi mogli da pomislite kako je Clash of Heroes klasična JRPG handheld igra, i to bi bila greška



Neograničeno dobar

Jedan hosting za sve vaše sajtove

Eunet Unlimited hosting ponuda Vam omogućava da neograničeno koristite resurse svog hosting servisa, bez obzira da li je u pitanju prostor na disku, Internet protok ili e-mailovi.

10 sajtova po ceni jednog

***Neograničen protok
Neograničen prostor***

Hosting 2.0

AUTOR: Ivan Todorović

Vrsta hardvera:
MotherboardUređaj:
Biostar TH55B HD, Biostar TH55 HDKontakt:
www.telix.rs

BIOSTAR ZA INTEL

GPU u procesoru

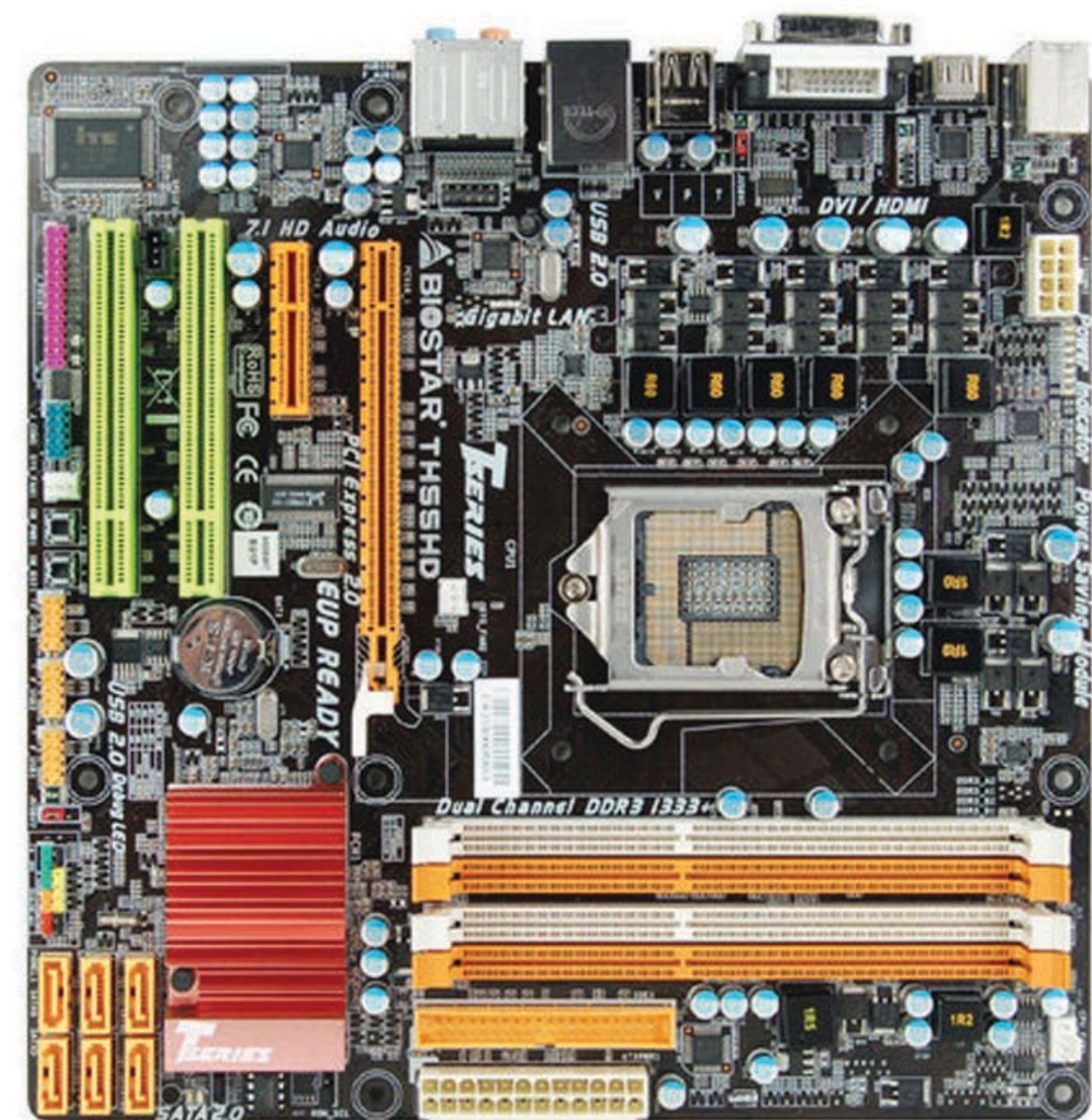
Intel je nedavno predstavio novu generaciju Core i3 i i5 procesora, koji se od postojećih i5 modela razlikuju prisustvom grafičkog jezgra u procesorskom pakovanju. Iako ovo na prvi pogled zvuči kao veoma napredna tehnologija, grafičko jezgro tehnički nije deo procesora, pošto se radi o prepakivanju dosadašnjeg severnog mosta u procesorsko pakovanje. Tako novi Core i3 i i5 u sebi sadrže dve odvojene silicijumske podloge: jednu proizvedenu u 32-nanometarskoj tehnologiji na kojoj se nalazi sam procesor, i drugu u starijem 45-nanometarskom procesu na kojoj su grafičko jezgro,

memorijski kontroler i ostatak kontrolera iz severnog mosta sa ploče.

Iako novi procesori i dalje koriste podnožje LGA 1156 i kompatibilni su sa postojećim pločama zasnovanim na Intel P55 čipu (nakon flešovanja novog BIOS-a), da bi se moglo iskoristiti i njihovo grafičko jezgro potrebno

je imati ploče sa čipovima H55, H57 ili Q57. Takve ploče, pored odgovarajuće elektronike koja će podržati funkcionisanje ovih grafičkih jezgara, sadrži i video izlaze, najčešće sva tri aktuelna (analogni D-Sub i digitalni DVI i HDMI). Pojedini bolje opremljeni modeli sadrže i Display-Port. Naravno, Intel grafika i dalje

	Biostar TH55B HD	Biostar TH55 HD
Format	mATX	mATX
Čipset	Intel H55 Express	Intel H55 Express
SATA i ATA	6 x SATA II, 1 x IDE	6 x SATA II, 1 x IDE
Zvuk	Realtek ALC662 5.1	Realtek ALC888 7.1
Mreža	Realtek 8111DL Gigabit	Realtek 8111DL Gigabit
Konektori	1 x PCIe 16x 2.0, 1 x PCIe 1x, 2 x PCI, 4+3 USB 2.0, 3 za zvuk	1 x PCIe 16x 2.0, 1 x PCIe 4x, 2 x PCI, 4+3 USB 2.0, 0+1 x Firewire, 6 za zvuk
Cena	oko 80 evra	oko 90 evra



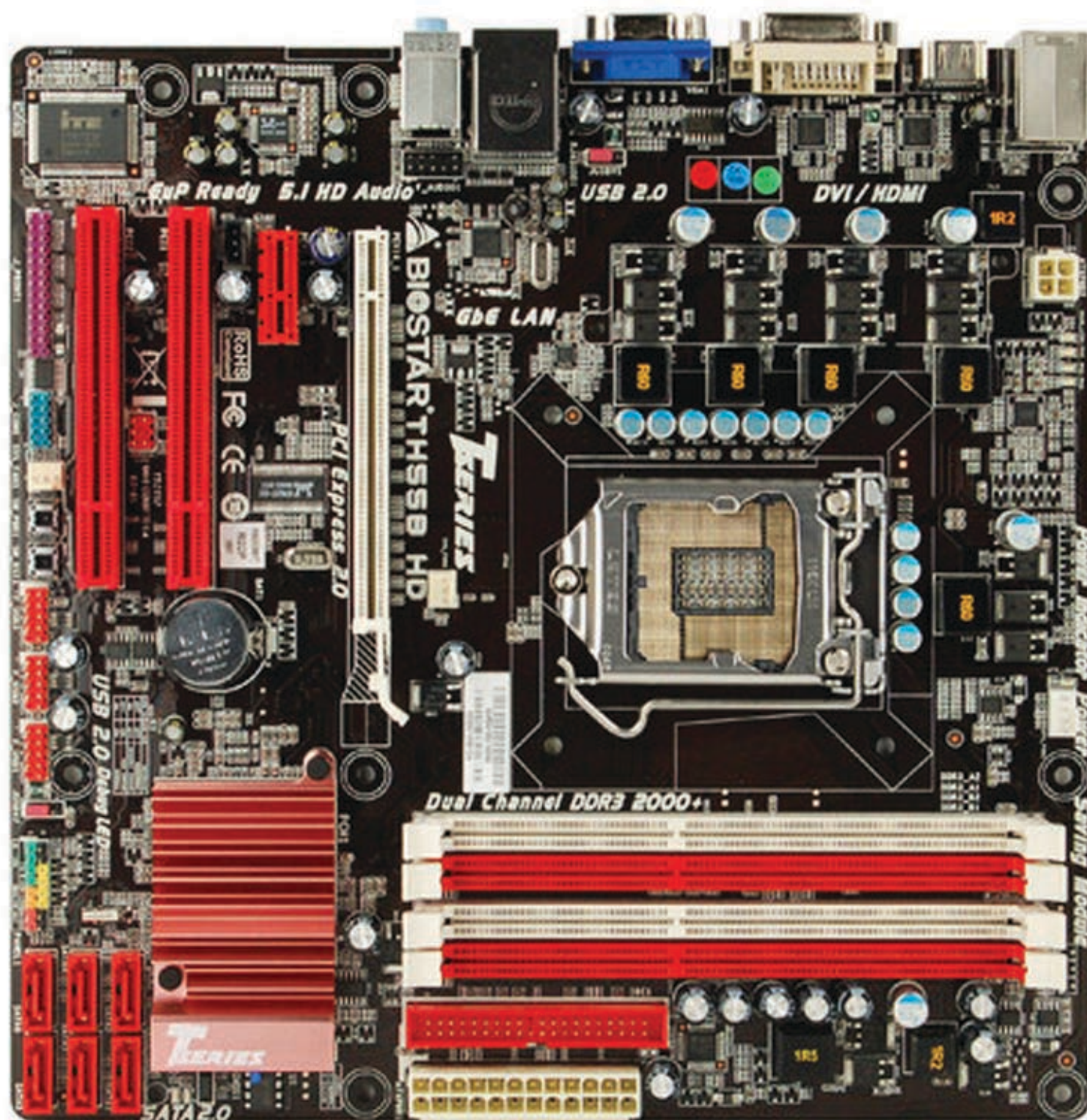
Nema puno dileme za one koji se odluče za kupovinu nekog od ovih modela.

može da se izборi sa najviše dva prikaza istovremeno, pa nije moguće povezati monitore na sve prisutne izlaze i nadati se trostrukom ili četverostrukom desktopu.

Na test smo dobili dva modela iz Biostara, oba zasnovana na čipu Intel H55 Express. Ploče su vizuelno i funkcionalno jako slične, imaju četiri DDR3 slota sa podrškom za najviše 16 GB memorije na 1333 MHz, pri-

padaju T seriji kvalitetnijih modela ovog proizvođača i cenovno se razlikuju za desetak evra.

Slabiji i jeftiniji model TH55B HD je mikro ATX formata, osim što je ploča nešto šira od standardnih mATX modela. Dodatni prostor iskorišćen je za premeštanje IDE priključka pored glavnog naponskog konektora, što će pozdraviti vlasnici starijih diskova bez previše dugačkih ATA kablova. Kako čip H55 zvanično ne podržava ni SLI ni CrossFire vezu grafičkih kartica (mada su neki proizvođači na svoju ruku ubacili dva PCIe x16 slota, gde drugi radi kao x4 u



1.1 verziji, i to reklamiraju kao podršku za CrossFire), Biostarovi modeli sadrže jedan podrazumevani PCIe x16 2.0 slot. Na jeftinijem modelu sa sufixom B, tu je još i jedan PCIe x1 i dva obična PCI slot, pametno po-

merena na sam kraj ploče, pa nema bojazni da će ih prekriti neki veći kuler grafičke kartice. Šest SATA II priključaka su smešteni u sam ugao ploče, mada su poređani tik jedan do drugog i može biti problema

pri vađenju kablova na računaru sa mnogo diskova, kada je ploča već montirana u kućište. Napomenimo da se petostepena naponska sekcija hladi sama i ne poseduje nikakve kulere, dok je hladnjak kojim je pre-

kriven čip H55 mali i tanak i tokom rada se prilično grejao. Što se tiče kondenzatora, pomalo smo razočarani jer su "solid" varijante korišćene samo oko naponske sekcije, dok su za ostatak korišćeni klasični elektroliti. Ni na zadnjem panelu nema mnogo luksuziranja, pa su tu tek četiri USB 2.0, sva tri podrazumevana video izlaza, tri stereo priključka za 5.1 zvuk i po jedan PS/2 i LAN, i to je sve. Biostar je očigledno na ovom modelu štedeo na svakom koraku. Interesantno je da BIOS ploče podržava overklok integrisane grafike, koja na Core i5 661 radi na 900, a na ostalim modelima na 733 MHz. Ipak, kako se radi o blago unapređenom jezgru X4500, ovakve akrobacije ne pokazuju primetne rezultate u praksi, jer ubrzanje od jednog frejma u sekundi na postojeća tri u većini novijih igara nećete ni primetiti.

Skuplji model TH55 HD je standardnog mATX formata, a za razliku od prethodnog modela "opasnog" izgleda, ovaj koristi standardne Biostarove zeleno-narandžaste boje. Takođe, umesto četvoropinskog

Modeli pripadaju T seriji kvalitetnijih modela ovog proizvođača i cenovno se razlikuju za desetak evra.

procesorskog naponskog priključka, ovde se koristi osmopinski, pa će ploča isporučiti dovoljno "đusa" i jačim, struje gladnijim modelima. Naponska sekcija je ovde sedmostepena, korišćeni su isključivo "solid"

Interesantno je da BIOS ploče podržava overklok integrisane grafike.

kondenzatori na celoj ploči, a tu su i oba PS/2 konektora za miš i tastaturu. Najzad, umesto PCIe x1 slot, ovde se nalazi PCIe x4, mada to za 99.9% korisnika neće ništa značiti, jer ovakve kartice neće ni koristiti (mada PCIe x1 kartice rade i na PCIe x4 slotovima). Zadnji panel je blago bogatiji jer umesto 5.1, sadrži 7.1 izlaz za zvuk, odnosno šest stereo džekova, ali nema Firefire priključka već se on mora izvesti sa odgovarajućih pinova sa ploče.

Nema puno dileme za one koji se odluče za kupovinu nekog od ovih modela. Kome je potreban Firewire a ne želi da dokupljuje odgovarajuću karticu za računar, odlučić se na skuplji model, dok će i onaj jeftiniji veoma dobro obavljati posao za sve ostale potrebe (na igranje i ovaj put treba zaboraviti, osim ako se ne radi o manje zahtevnim igrama poput World of Warcrafta i Heroes of Newertha na srednjem nivou detalja). Malo upozorenje za overklokere: u krugovima entuzijasta na Internetu pronele su se glasine da Biostar ploče isporučuju veći napon procesoru nego što je korisnik izabrao u BIOS-u, što potencijalno može oštetiti procesor ukoliko korisnik u startu podesi već visok napon. Stoga overklok treba obavljati na podrazumevanom naponu ili uz minimalno podizanje, da ne bi došlo do neprijatnih iznenađenja.

Vrsta hardvera:

Chasis

Uređaj:

Chieftec Dragon

Kontakt:

www.ewe.rs

ZMAJEVO NOVO ODELO

Chieftec Dragon

Kada se bira „odelo“ za igračku konfiguraciju, u obzir dolaze samo brendirane stvari. Nema prostora za jeftine delove koji bi svojim detaljima kompromitovali celokupan izgled. U tom pravcu su razmišljali inženjeri Chiefteca kada su projektovali novog Dragon-a (CH-

07). Jedan jedini utisak se otima čak i pri letimičnom pogledu u pravcu robusne kutije u kojoj ovo čudo dolazi – igranje! Ne čudi ni slogan „Just play it“ na bočnim stranama pakovanja, koji i onim najnesigurnijim ukida i trunku neverice u pogledu korisnika kojima je kućište namenjeno.

Znate kako je ASUS pre par godina sve komponente pakovao u nesrazмерно velike kutije, pa zbog veličine kutije ponekad niste bili sigurni da li ste kupili grafičku kartu ili monitor? Pomislili smo i da je Chieftec krenuo tom logikom. Ogromna kutija (više zbog širine

nego visine) mora da jetuzbog „wow“ utiska, a unutra je 100% regularno oversized kućište. O, kako smo samo pogrešili. Ruku na srce, stiropena odvaja lim od kartona za po skoro jedan cm sa obe strane, ali je sve ostalo veliko upravo zbog kućište. +3 na respekt. Megalomanski dizajn deluje jako fino. Zaštitna boja svih gejmera – crna biće malo ublažena plavim neonskim diodama kojima su ukrašeni ventilatori na prednjoj, bočnoj i gornjoj strani. Čelični okvir je masivan, pa kućište, uprkos mrežicama na go-

tovo svim stranama teži čitavih 11 kg. Mrežasti prorezi su postavljeni strateški da bi se omogućilo adekvatno hlađenje komponenata unutra, ali o tome malo kasnije.

Čelični okvir je masivan, pa kućište teži čitavih 11 kg.

Dimenzije (ŠxVxD)	205 x 477 x 540 mm
Težina	11 kg
Napajanje	nema
Dimenzije matične ploče	mATX, ATX, EATX
5.25" mesta	4
3.5" mesta	6
Konektori	2 x USB, audio, mic, eSATA
Ventilatori	1 x 22 cm LED, 3 x 12 cm LED
Cena	8.800 dinara
Kontakt	www.ewe.rs

Da je namenjeno najzahtevnijim korisnicima govori činjenica da uz kućište dolazi predefinisani sistem hlađenja sa četiri ventilatora.





Crna boja u koju je obojen Dragon prošarana je sa malo srebrnih delova koji deluju interesantno. Naime, power i reset taster su stavljani na gornju stranu, levo i desno, srebrne

su boje, a pored njih se nalaze i indikatorne diode. U sredini je veliki Chieftec znak, a nešto niže se nalaze dva USB-a, dva audio porta i jedan eSATA konektor. Prednjom stra-

ss" dizajn je prisutan, pa šrafci gere i sličan alat možete slobodno ostaviti na polici, doduše nakon ugradnje matične ploče, ali da ne cepildačimo. Slotovi za 5,25" uređaje pose-

nom dominira mrežasta površina koja je malo izbočena tako da naglašava srebrni logo zmaja koji se nalazi na sredini donje polovine prednje strane. Mrežaste površine okružuju i kuler na bočnoj strani, čije je kućište malo izbočeno, kao i dva gornja ventilatora.

Dimenzije kućišta iznose 205 x 477 x 540 mm, a spisak slotova za dodatne uređaje i hlađenje je respektabilan. Sedam slotova za proširenje je ono sa čime ćete morati da se zadovoljite (na žalost quad SLI nećete moći da izvedete ako grafike poseduju lim za dva slotova). Prednja strana nosi četiri mesta za 5,25" uređaje (jedno poseduje prorez za floppy), dok se u unutrašnjosti nalazi prostor za šest 3,5" uređaja (pet zarotiranih za 90 stepeni i jedan u ravni sa 5,25" slotovima). Kao i što smo navikli od kućišta ovog tipa „šrafle-

duju metalne šnale koje služe za fiksiranje, a za hard diskove i druge 3,5" fizički kompatibilne uređaje postoje plastične šine koje se montiraju na njih, pa se proces montiranja i menjanja maksimalno pojednostavljuje. Jedan 3,5" slot je zauzet kutijom sa nekoliko pregrada koja je namenjena za čuvanje svih potrebnih šrafova, vezica i dodatne opreme koja vam može zatrebati oko kućišta. Korisno, nema šta.

Podloga matične ploče ima predefinisane rupe za montiranje modela različitih dimenzija, pa se na listi kompatibilnih dimenzija ploča nalaze mATX, ATX i EATX. Na žalost moramo da primetimo da ne postoje dodatne rupe i kanalice za skrivanje i odvođenje kablova, što gejmeri itekako umeju da cene. Sve ostalo je izvedeno na vrhunskom nivou. Napajanje je moguće postaviti samo gore, ali s obzirom da plafon poseduje dva 12 cm ventilatora koji odvede toplotu, ovo se čini kao idealno mesto za isto. Dodatni izbočeni lim koji prati dimenzije kućišta omogućava instalaciju većih modela napajanja ili vodenog hlađenja. U slučaju da rashladni sistem zahteva deo koji stoji van kućišta dva otvora na zadnjoj strani idealna su za cevi kroz koje cirkuliše tečnost.

Da je namenjeno najzahtevnijim korisnicima govori činjenica da uz kućište dolazi predefinisani sistem hlađenja sa četiri ventilatora. Za ubacivanje vazduha brinu se prednji i bočni ventilatori. Oba poseduju filter za prašinu i oba

obavljaju svoj posao više nego dobro. Prednji model prečnika 12 cm je, kao i svi ostali opremljen plavim diodama, a zadužen je za ubacivanje hladnog vazduha i hlađenje, pre svega hard diskova ispred kojih je i montiran. Bočni ventilator je skoro duplo veći (22 cm), opremljen filterom prašine i obezbeđuje konstantan tok velike količine vazduha sa spoljne strane koji je usmeren ka grafičkom podsistemu. Za odvođenje vrućeg vazduha brinu se dva ventilatora prečnika 12 cm montirana na gornju stranu kućišta, a ako vam ni to nije dovoljno, zadnja strana poseduje mrežicu na koju se može instalirati dodatna „dvanaestica“. Na osnovu viđenog, iako ima predefinisani prostor za vodenno hlađenje novi Dragon se najbolje snalazi uz vazdušno hlađenje.

Crna boja u koju je obojen Dragon prošarana je sa malo srebrnih delova koji deluju interesantno.

Cena po kojoj se novi Dragon prodaje iznosi skoro 9000 dinara. Za te pare dobijate lepo dizajniranu kombinaciju čelika, aluminijuma i plastike tešku 11 kilograma, koja obezbeđuje superiorno hlađenje komponenata. Možda će vas razočarati što donja strana ne poseduje proreze i kanale za odvođenje kablova, ali će vas mnoge stvari poput metalnih stopica sa gumenom podlogom oboriti s nogu. Iako u paketu ne ide napajanje, ovo kućište jednostavno ne sme da prođe bez preporuke kao logičan izbor svakog iole ozbiljnog gejmera.

Vrsta hardvera:

Power Supply

Uređaj:

Chieftec CHP-500A

Kontakt:

www.ewe.rs

ALL ROUND CHIEFTEC

500W za svakoga

Iako nas proizvođači grafičkih karti svakodnevno ubeđuju da je energetska efikasnost jedna od tri najbitnije stvari kojima se vode pri dizajnu novih modela nekako se čini da to ne važi kada su gejmerske mašine u pitanju. Iako kartice u idle modu gase deo GPU-a i troše znatno manje nego kad su opterećene, kada pokrenete grafički zahtevnu aplikaciju ili koristite grafiku kao ispomoc CPU-u opterećenje koje ista prebacuje na napajanje nije zanemarljiva. Ako tome dodamo i činjenicu da nova generacija NVIDIA gra-

fika ima problema sa potrošnjom, i da po prvim informacijama teško da će iste uskoro biti ispravljene, nekako se čini da će Elektroprivreda Srbije tu zadovoljno da trlja ruke, a mi ćemo možda i dobiti nešto kroz račune i akcije koje nam na kašičicu dele. Blago nama.

Mrežasta zadnja strana, prekidač i ventilator prečnika 12 cm su jedine stvari vredne pomena kada je izgled u pitanju.

AC Input	115V - 240V 8A 60/50Hz					
DC Output	+3,3V	+5V	+12V1	+12V2	-12V	+5VSB
	25A	25A	18A	18A	0,3A	2,5A
Total Output	150W		432W		3,6W	12,5W
	500W					

Do pre par godina popularnost Chieftec napajanja u našoj zemlji bila je jako velika. Ovo ime je bilo sinonim za pristupačna napajanja visokog kvaliteta i zavidnih performansi. Međutim ponuda je polako opadala, pa su ostali proizvođači polako štrpkali deo po deo tržišnog kolača koje je Chieftec kod nas posedovao. Iako se to kod nas nije videlo, bilo zbog lenjosti distributera, bilo zbog konkurencije Chieftec je na redovnoj bazi predstavljao nove modele kako kućišta i kulera, tako i napajanja. Jedan od modela koji je svoju popularnost stekao pre svega odličnim odnosom cena/performance je



entry level model snage 500 W vrlo inovativnog imena CHP-500A.

Konkretan model se prodaje u dve verzije, kao bulk i kao full varijanta, ili prevedeno – u kutiji i bez nje (full pack je 100 dinara skuplji). Za današnje pojmove napajanje snage 500 W može biti dovoljno za prosečnu igračku konfiguraciju koja ne sadrži egzotičan hardver i egzibicije sa nekoliko hard diskova, grafičkih kartica

i slično. Da ne preterujemo, kvalitetnih 500 W koje Chieftec obezbeđuje biće dovoljno i za malo igranja sa taktovima procesora, grafike, matične ploče i memorije, ali se za ozbiljnije radnje svakako preporučuje jači model kako dugotrajno visoko opterećenje ne bi uzrokovalo slabljenje

Utisci nakon igranja sa Chieftec CHP-500A napajanjem su krajnje pozitivni, ali moramo priznati da je cena ovog modela malo viša nego što smo očekivali.

**Proizvođač navodi i
SLI/Crossfire sertifikat
zahvaljujući dva PCI
Express 6-pinska
konektora.**

snage napajanja. Bulk model koji smo mi dobili došao je u kesi, kao što biste ga i vi dobili u radnji, što nikako ne smatramo lošim pokazateljem, jer kome treba još jedna kutija od hardvera u ormaru, u kojoj u 95% slučajeva ne dolazi ništa pametno?

Gejmeri u većini slučajeva vole pedantna i lepo sređena kućišta, sa uredno spojenim kablovima, zavučenim u kanalice i iza back panela matične ploče, pa se neće puno obradovati kada čuju da ovaj model nije modularan. Međutim kako on i nije namenjen hard kor igračima, nemodularnost i nije minus. Veliki, 24-pinski konektor je bužiran dok je ostatak kablova bez ikakvog oklopa. Grana namenjena CPU-u poseduje 4-pinski i 8-pinski konektor, dok su za grafičku/e kartu/e rezervisana dva 6-pinska konektora. Svidelo nam se i što je broj SATA konektora veći od broja molexa tj. šest naspram četiri (tri + floppy), a što je u skladu sa potrebama većine korisnika. Kada je fizički izgled napajanja u pitanju, Chieftec nije preterano odskočio od standardnog dizajna (malo ko i jeste, u poslednjih 10 godina, prim. autora). Mrežasta zadnja strana, prekidač na njoj i ventilator prečnika 12 cm, okrenut ka unutrašnjosti kućišta su jedine stvari vredne pomena, kada je izgled u pitanju. Dimen-

zije su malo veće od ventilatora, pre svega širina, pa se čini da bi izbor malo većeg modela ventilatora bio, ako ne efekasniji, onda bar tiša solucija. Nemojte nas shvatiti pogrešno, ovo napajanje nije bučno jer se brzina ventilatora u zavisnosti od opterećenja prilagođava potrebama i primetna je tek kada se napajanje maksimalno optereti. Celih 18 A na dve +12 V grane i 25 A na +5 V i +3,3 V čini ovo napajanje vrlo stabilnim modelom koji će moći da izdrži i velike potrošače (pre svega grafičke karte i jače procesore). Aktivna PFC zaštita omogućava da vas ne boli glava ako imate oscilacije u napajanju (što je regularna situacija u bar 2/3 domaćinstava kod nas). Od ostalih akronima kojima se Chieftec CHP-500A može pohvaliti tu su OVP (Over Voltage Protection), OCP (Over Current Protection) i OTP (Over Temperature Protection). Kao bitnu karakteristiku proizvođač navodi i SLI/Crossfire sertifikat zahvaljujući dva PCI Express 6-pinska konektora.

Utisci nakon igranja sa Chieftec CHP-500A napajanjem su krajnje pozitivni, ali moramo priznati da je cena ovog modela malo viša nego što smo očekivali. Bilo kako bilo, veliki je broj konfiguracija različite namene u koje bi se ovo napajanje uklopilo, kako zbog svoje snage, tako i zbog velikog broja konektora kojima isto raspolaže.

**Gejmeri se neće puno
obradovati kada čuju
da ovaj model nije
modularan.**

www.tech-industry.com

Vrsta hardvera:

Mouse

Uređaj:

Logitech G9x

Kontakt:

www.logitech.com

KORAK NAPRED ILI NE?

Logitech G9x

Kada je Logitech predstavio G5 prava mala revolucija među igračkim miševima polako je otpočela. Ovaj model postavio je nova merila kvaliteta i performansi koje je nudio uz relativno pristupačnu cenu. Nekoliko godina kasnije G9 je trebao da preuzme tron i postane objekat koji se obavezno nalazio na „must have“ listama iole ozbiljnih igrača. Na žalost, pre svega Logitecha, to se nije desilo. Logitech G9 je bio jedan od onih proizvoda koji vas ili oduševi na prvi pogled ili vam se uopšte ne sviđa. Kraće telo, šira osnova, oštre linije tastera i izbočeni zadnji deo su karakteristike koje vas nateraju da nikad više ne pomislite na drugog miša, ili vam jednostav-

no – ne „legnu“. Oni kojima se G9 svideo pored svega pobrojnog bili su nagrađeni vrhunskim laserskim senzorom, „revolution“ točkićem, izmenjivim maskicama i mnogim drugim pogodnostima koje je ovaj miš doneo.

Inženjeri Logitecha su očigledno bili zadovoljni feedbackom koji su dobi-

Inženjeri Logitecha su ubacili hrapaviju Wide Load i glatkiju Precision masku koje omogućavaju nešto lakši prelaz prilikom svakodnevnog korišćenja.

li od korisnika G9, i vođeni logikom da će malo šminke i bolji senzor doneti veliku zaradu predstavili model inovativnog imena - G9x. Logitech G9x predstavlja unapređeni model „devetke“. Ne bi bilo pravo reći da je u pitanju naslednik, jer osim boljeg senzora i malo šireg rukohvata, ovaj proizvod zapravo ne donosi ništa novo. Da biste u stvari uočili po čemu se G9x razlikuje od svog prethodnika morate da ih stavite jedan pored drugog, i da se baš potrudite. Dizajnerski gledano baze miševa (bez maskica) su identične. Razlika „ispod haube“ sastoji se u naprednom senzoru koji umesto 3.200 dpi kod G9 sada ima rezoluciju od 5.000 dpi. Iako ovo zvuči kao značajno

unpređenje, ovu činjenicu uzmite sa rezervom jer i 3.200 dpi obezbeđuje sumanutu osetljivost koja je potrebna samo u ekstremnim (igračkim) situacijama, pa je 5.000 dpi više dokaz tehnološkog progresa nego realna upotrebljiva opcija. Od kolega koji koriste 24" i monitore veće dijagonale smo čuli da veliki dpi stvarno može da koristi u određenim situacijama, te da njima ovo unapređenje sasvim ima logike. Obojica su bila oduševljena. Svi ostali su odmahivali glavom.

Fizičke karakteristike su manje-više iste kao i kod „starog“ G9. Kažemo manje-više, jer je šira (Wide Load)

maska koja je namenjena za svakodnevni rad promenila ruho, pa je crna boja zamenjena srebrno sivom koja deluje lepše u kombinaciji sa crnom bazom. Ova maska je dobila i drugačiju teksturu, pa je sada glatka površina malo hrapavija i više liči na gejmersku (Precision), manju masku, a sve to da vam se ruke ne bi znojile tokom dužeg korišćenja miša. Po našem skromnom mišljenju nova maska je lepša, ali da bi bilo najbolje da je zadržana stara tekstura koja je prijatnije za duže korišćenje. Precision maska, koju ćete vrlo verovatno više koristiti namenjena je za igranje, a promene su, kao i kod šire maske samo kozmetičke prirode. Površina igračke ma-





Logitech G9x predstavlja unapređeni model G9.

ku između pobjede i poraza.

Osim ako niste hard kor dizajner i koristite nekoliko monitora, pa vam je potrebno da „skačete“ sa jednog na drugi milimetarskim pokretima ruke, odaberite stariji model, jer Logitech svakako nije napravio revoluciju sa ovim modelom. Izmene koje G9x donosi, a koje se svode na dopadljiviji dizajn, napredniji senzor i par drugih finesa ne opravdavaju veliku razliku u ceni. Stari G9 možete pazariti već za manje od 70 eura, dok ćete za novog morati da izdvojite čitavih 100. Minimalne izmene u dizajnu nikako nisu razlog zbog kojeg biste trebali da zamenite G9 za puno G9x. Ako, s druge strane kupujete novi gejmerski miš, a nemate problema sa budžetom pitanje odluke je krajnje subjektivno, ali jedno je sigurno: koji god da odaberete nećete zažaliti ni za trenutak.

ske je sada malo manje hrapava, a i darkerski fazon je „ispalo“ iz priče pa površina više „vuče“ na tamno sivu boju. Očigledno je da su inženjeri Logitecha zaključili da su stare maske suviše različite, pa su u G9x ubacili nešto između – hrapaviju Wide Load i glatkiju Precision masku koje omogućavaju nešto lakši prelaz prilikom svakodnevnog korišćenja u igrama.

G9 i G9x se prave isključivo za desnu ruku, pa je dizajn shodno tome oblikovan prema desnoj šaci, te će levoruki korisnici morati da se priviknu. Raspored dugmića je ostao isti, pa vas pod palcem očekuju „back“ i „forward“ tasteri (programabilni), veliki levi i desni klik, Revolution točkić sa dva položaja, i tasteri za promenu rezolucije senzora. Sa do-

nje strane se nalaze još dva dugmeta, od kojih je jedno namenjeno za odabir profila, a drugo za promenu iz položaja bez u položaj sa otporom (takozvani Microgear). Za bolje prijanjane po podlozi brinu se politetrafluoretilenske (materijal vrlo sličan teflonu) stope koje omogućavaju da miš bolje klizi po najrazličitijim površinama. Prisutni su i tegovi (četiri od po četiri grama i četiri po sedam grama) koji se ubacuju u fioku u bazi miša omogućavajući tako promenu težine miša i prilagođavanje prema ličnim potrebama, a kada ih ne koristite moguće je spakovati

Stari G9 možete pazariti već za manje od 70 eura, dok ćete za novog morati da izdvojite čitavih 100.

ih u praktičnu limenu kutiju. Dakle, sve ono što smo videli kod G9, pardon, kutija za tegiće sada ima natpis „G9x“, čisto da se zna.

Princip po kome se drajveri ne isporučuju uz miša, već se upućuje na zvaničnu Logitech stranicu kako bi se prilikom instalacije skinula naj-svežija verzija Set Point softvera i dalje je zadržan, što pozdravljamo. Ionako diskove sa drajverima bacamo nakon prvog korišćenja, ako ih i tada upotrebimo. Novi Set Point ne pravi preteranu razliku što se opcija tiče opcija kada su G9 i G9x u pitanju. Noviji model ima raspon podešavanja do 5.000 dpi, a uvedena je i jedna nova opcija koju Logitech zove „Angle Snapping“. U pitanju je tehnologija koja omogućava predviđanje pokreta i eliminaciju „lomlje-

nja“ pravih linija kada se crta, pa je ovo opcija koju će dizajneri i oni koje vole da crtaju držati uključenu. S druge strane, prilikom igranja preporučujemo isključivanje iste jer sva predviđanja i optimizacije one-mogućavaju verne reprodukcije pokreta koji vi napravite rukom, što u FPS igrama može da znači razli-



PREPORUKE ZA KUPOVINU

POWERED BY TECH INDUSTRY



Internet računar

(OKO 18.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CELERON DUAL-CORE E3200 2.4 GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-G31M-ES2L (GMA 3100 ONBOARD)

Memorija:

2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 250GB/16MB

Optika:

SAMSUNG SH-S222A

Kućište sa napajanjem:

FRONTIER 450W



Kućni računar

(OKO 46.000 DINARA):

Procesor:

AMD ATHLON II X4 630 2.8GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-MA785GM-US2H

Memorija:

2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Grafika:

POWERCOLOR RADEON HD 5770 1GB GDDR5

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 500GB/16MB

Optika:

PIONEER DVR-216D

Kućište:

COOLER MASTER ELITE SA NAPAJANJEM 350W



Igrački računar

(OKO 82.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CORE I5-750 2.66 GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-P55-UD3

Memorija:

2X2 GB KINGSTON DDR3/1333

Grafika:

POWERCOLOR RADEON HD 5870 1GB GDDR5

Disk:

SAMSUNG F3 1TB

Optika:

PIONEER DVR-216D

Napajanje:

COOLER MASTER REAL POWER 450W

Kućište:

COOLER MASTER CENTURION 534



XILENCE

www.xilencepower.com



SPS-XP600.(135)R3



NAPAJANJA BEZ KONKURENCIJE

www.tntdoo.rs



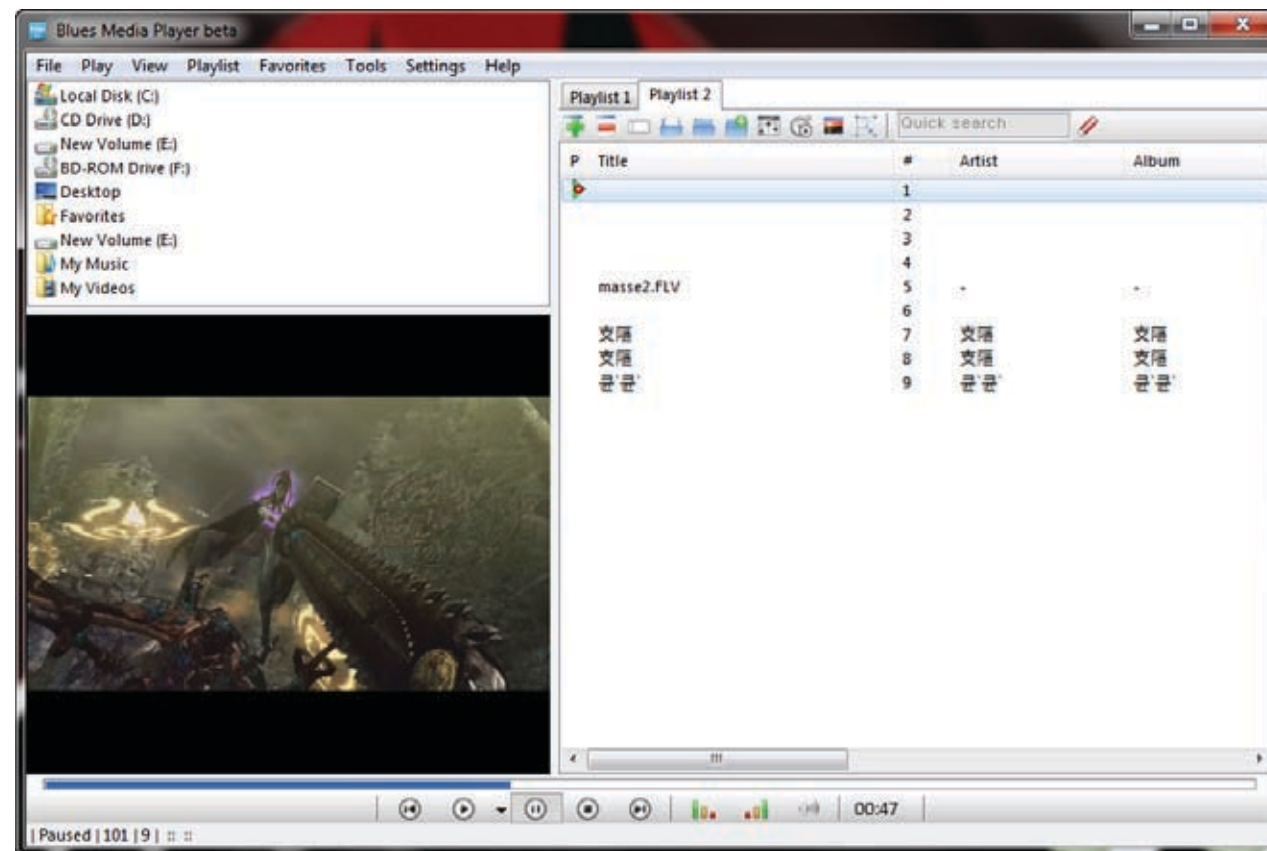
TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.telix.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs



AUTOR: Aleksandar Ilić

Internet adresa:
<http://bmplayer.ucoz.com/>Tip softvera:
Freeware

BLUES MEDIA PLAYER BETA

Nije delta bluz, al' jeste beta bluz.

U moru medija plejera i sličnih programa, nekako je do nas došao i Blues Media Player. Da li se isplati koristiti ga? Pokušaćemo da odgovorimo na to u ovoj recenziji.

Jedna od ključnih stvari koje morate znati u startu, pre instalacije ovog programa, pa čak i pre downloadovanja istoga sa interneta je to da BMP ne radi na starijim verzijama Windowsa. Tačnije, radi samo na Vista i Win7. Pa ako posedujete jedan od ta dva, onda slobodno skinite instalacioni fajl od samo megabajt i četristotinak kilobajta. Instalacija je glatka, brza i neupadljiva.

Kada budete pokrenuli plejer, nećete se oduševiti i možda će vam delovati čudno što mesto za plejlistu ima vizuelni primat u odnosu na prozor za reprodukciju videa. Što nije strašno ako redovno koristite FullScreen ali ovako baš ne uliva samopouzdanje. A dodatak na taj minus samopouzdanja koji dodaje još težine je kada ubacite recimo mešano fajlove wmv, flv i mov. Zašto? Pa wmv se uopšte ne vidi u listi, flv se

Poređenja radi, isti film u najklasičnijem windowsovom media plejeru izgleda deset puta bolje.

vidi ali ne radi, a .MOV je "najbolji", jer se prikazuju neke kuke i motike na KINESKOM!!!! WTF?!?! Ali ajde, fino izgleda u fulskrinu iako se može desiti da ne znate šta gledate. E sad to da izgleda fino u fulskrinu nekako se dovodi u pitanje kada recimo pustite stvarno neki film .AVI formata i pogledate sam kvalitet slike. BMP kao da je "zaboravio" da vi posedujete kodeke na kompjuteru i šibne vam najgeneričkiju sliku na monitor. Poređenja radi, isti film u najklasičnijem windowsovom media plejeru izgleda deset puta bolje.

A sa desne strane imate i treelike strukturu browsovanja po vašem kompjuteru, i to bi bilo super da radi

kako treba, već morate dvoklikom da "otvorite" recimo određenu partciju ali ne. BMP vam prvo izbaci neki prozor u kome kaže da ne može da renderuje taj fajl blablabla. Pa normalno da ne može, to je partcija, a ne fajl. Ali dobro, posle kliktanja na ok i kada zatvorite taj prozorčić dropdownuje se lista određenog foldera/partcije.

Sad malo da ga ne kaljamo toliko, ima BMP na primer i jedan fini tajmer, pa recimo da možete da na-

Pa dobro, ima li nešto da radi kako treba u ovom programu?

SOFTWARE NEWSFLASH

► Microsoft je najzad izbacio i mobilnu verziju Windows 7 pod imenom Windows Mobile 7. Nova Mobile sedmica je napravljena skroz od nule jer je smatrano da će poboljšavanje prethodne platforme samo dalje sakatiti Mobile franšizu. I mobilna sedmica je dobila veoma lepe ocene u startu, mada uprkos savetima da se platforma ne naplaćuje, Microsoft će istrajno zahtevati naplatu.



► Verovali ili ne, kompanija Autodesk, proizvođač već uveliko poznatog AutoCAD paketa, ima čak tri predstavnika na ovogodišnjoj dodeli Oskara u Holivudu. Naime, tehnologija koja je razvijena u Autodesku je korišćena za prošlogodišnje filmske hitove kako što su Avatar, District 9 i novi Star Trek. Sve pohvale za to. Možda će sada kada budu imali još više para da spuste cenu AutoCAD-a (NOT!).

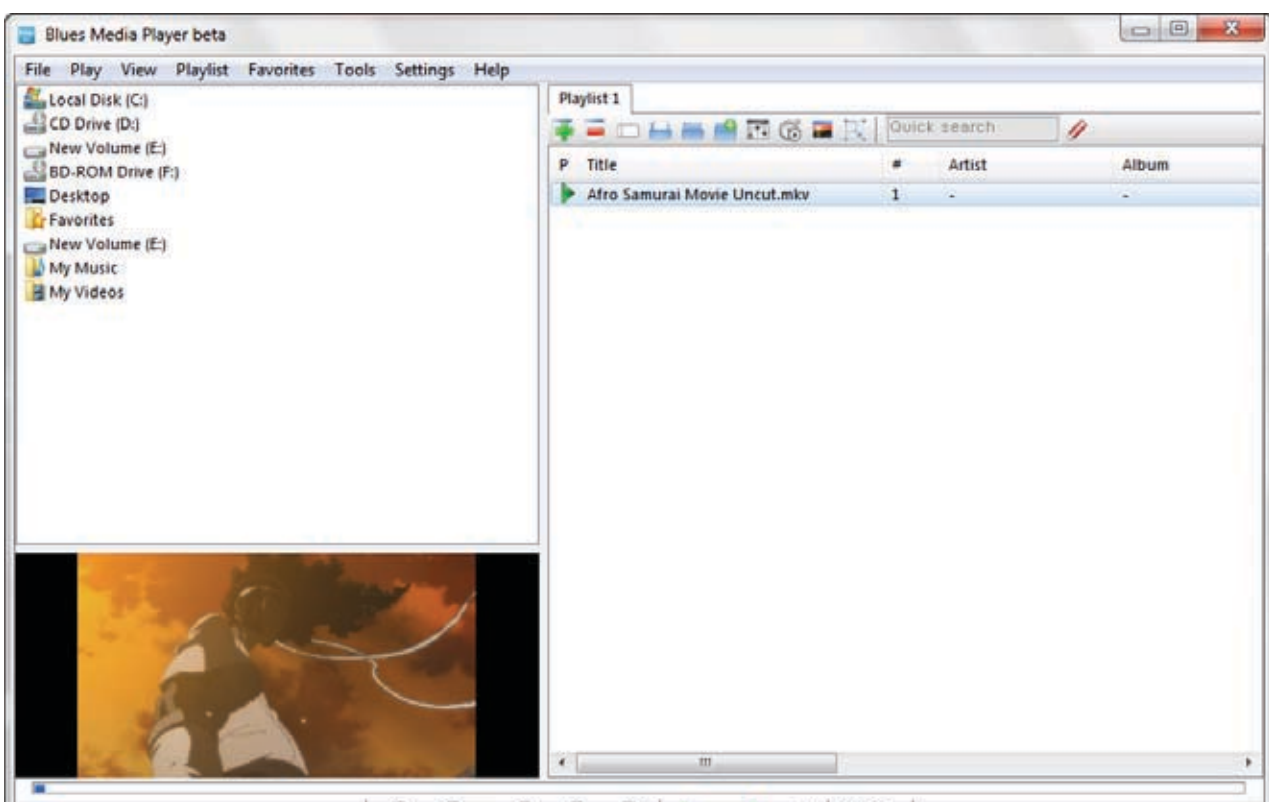




mestite da se posle nekog vremena ugasi program, kompjuter ili da se pusti/zaustavi neki video.

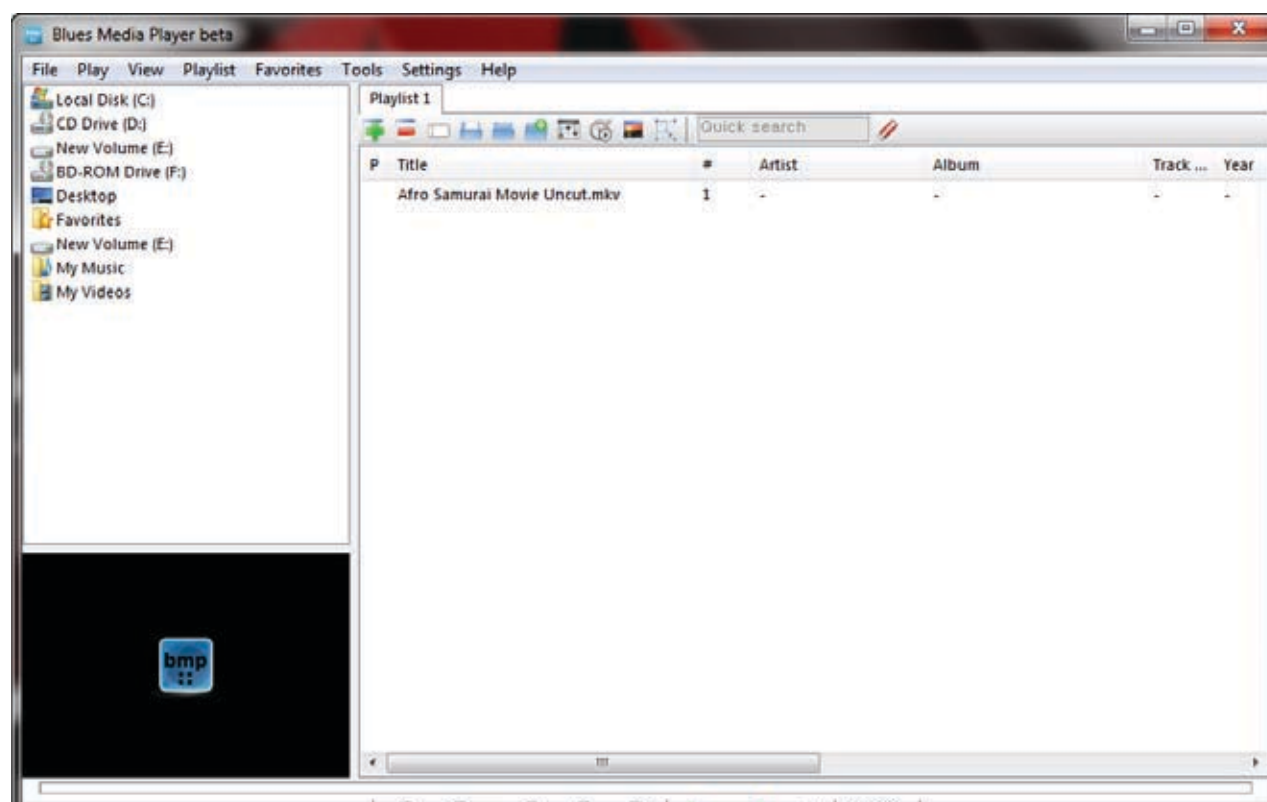
Od opcija za puštanje, možete i stri-movati video, mada je i to bagovalo na trenutke. Možete se igrati sa ekvilajzerima za zvuk ili čačkati oko slike i slično. A ne možete recimo jednostavno prevući film/video u plejlistu, zašto? Ne znamo, ali znamo da nam se ne sviđa to. Jedna od retkih stvari

koje zaista rade u BMP je opcija za pretraživanje IMDB baze. Učukate šta vas zanima u polje namenjeno za pretragu koje pokrećete iz menija BMP-a, i umesto da kliknete Enter, što ne radi (naravno, zar može drugačije) kliknete mišem na GO. Onda vam se aktivira default internet browser i otvori data stranica na imdbu. Eto, radi, ne na Enter, ali radi.



Pa dobro, ima li nešto da radi kako treba u ovom programu? Pa teško. Biće da se zove Blues jer stvarno jeste tuga od plejera. A po internetu se reklamira adutima kao što su podešavanje slike i neki mnogo zeznuti ekvilajzer. Pa ekvilajzer imate i u Windows Media Player-u, a i podešavanje slike. Ok, cenimo to što ovo treba da predstavlja besplatnu varijantu plejera koja je pravljena za prosečnog korisnika koji želi da zbaci sa

sebe okove kapitalizma i zapadnog imperijalizma ali ruku na srce, i nije baš neki program kojim bi zamenili trenutne puštače video fajlova. Jedino ostaje nada da će za jedno, recimo godinu dana, možda i više, biti neka pristojnija verzija ovog Blues Media Playera. A opet, pitanje je da li bi ga i tada koristili. U svakom slučaju, besplatan je pa probajte sami, možda vam ipak nekako legne bolje nego nama (NOT!).



SOFTWARE NEWSFLASH



► A u Adobeu najavljuju skoro rešenje problema u vezi njihovog download managera koji ubrzava download apdejtova za njihove proizvode ali takođe pruža hakerima način da uguraju maliciozni softver u računare korisnika.

BlackBerry

► Amazon.com je predstavio novi softver za e-čitanje na BlackBerry platformi koji će korisnicima na području SAD omogućiti da čitaju e-knjige. Od miljea je nazvan Kindle za BlackBerry.

► Fondacija za Besplatan Softver (FSF) je u otvorenom pismu Google-u zatražila da što pre proglasi VP8 kodek open source-om koji je Google inače prisvojio kada je kupio firmu On2. Inače VP8 kodek bi mogao da pruži alternativu usteljenom Adobeovom Flash formatu.

Internet adresa:

www.freedownloadmanager.org/

Tip softvera:

Freeware

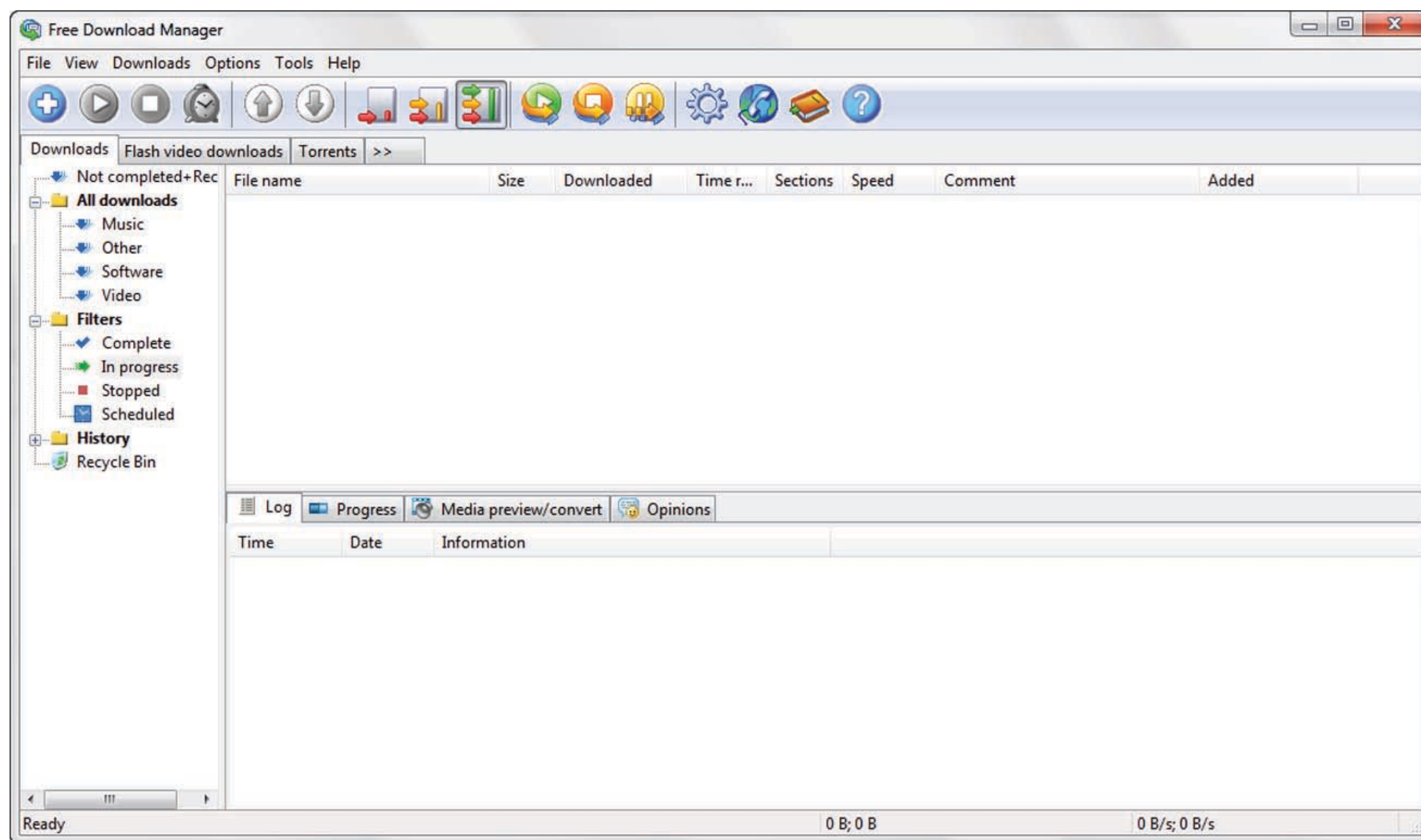
FREE DOWNLOAD MANAGER

Primer funkcionalnosti.

Ako ste ikada skidali i skidate gomilu fajlova sa interneta tj. direktno sa servera, a ne preko nekog bittorrent klijenta, onda vam sigurno treba i neki download manager. Pa sa obzirom na cenu Free Download Manager-a, možete uzeti njega u razmatranje, mi jesmo.

Prvu stvar koji ćete primetiti kod ovog download menadžera je da vizuelno veoma podseća na srodne mu bittorrent klijente. A da bude još zanimljivije, podržava i bittorrent protokol ali samo u novijim verzijama.

Još jedan od zanimljivih dodataka u ovom menadžeru je upravo jedna mogućnost koja nam je svima toliko nedostajala u vreme dial-up interneta – možete detektovati dajl ap ko-



nekciju i namestiti da se po završetku downloada prekine veza tj. hang upuje. Pored prekida veze, možete i ugasiiti kompjuter i sam program po finišu daunloudiranja. Ok, pa to u principu možete i sa većinom download menadžera i bittorrent klijenta, ali eto, lepo je izdvojiti taj fakt za

one koji i dalje imaju dial up na području Srbije, a ima ih. Kao i većina menadžera za preuzimanje sa interneta, i ovaj poseduje mogućnost nastavka prekinutog downloada, jer se fajlovi skidaju podeljeni u malim paketima. Princip pokretanja downloada je nikad lakši i možete namestiti

da vam se automatski skidaju podaci u Free Download Manageru svaki put kad kliknete na link za download. Opet, još jednostavnije, možete jednostavno prevući link u prazno polje ovog menadžera i download kreće. Čak ćete i imati podeljene grupe za ono što skidate, kao što je

SOFTWARE NEWSFLASH

► Kako navode na NetApplications.com, Windows 7 se posle 5 meseci nakon izlaska koristi na bar duplo više računara nego što je to bio slučaj sa Windows Vistom.

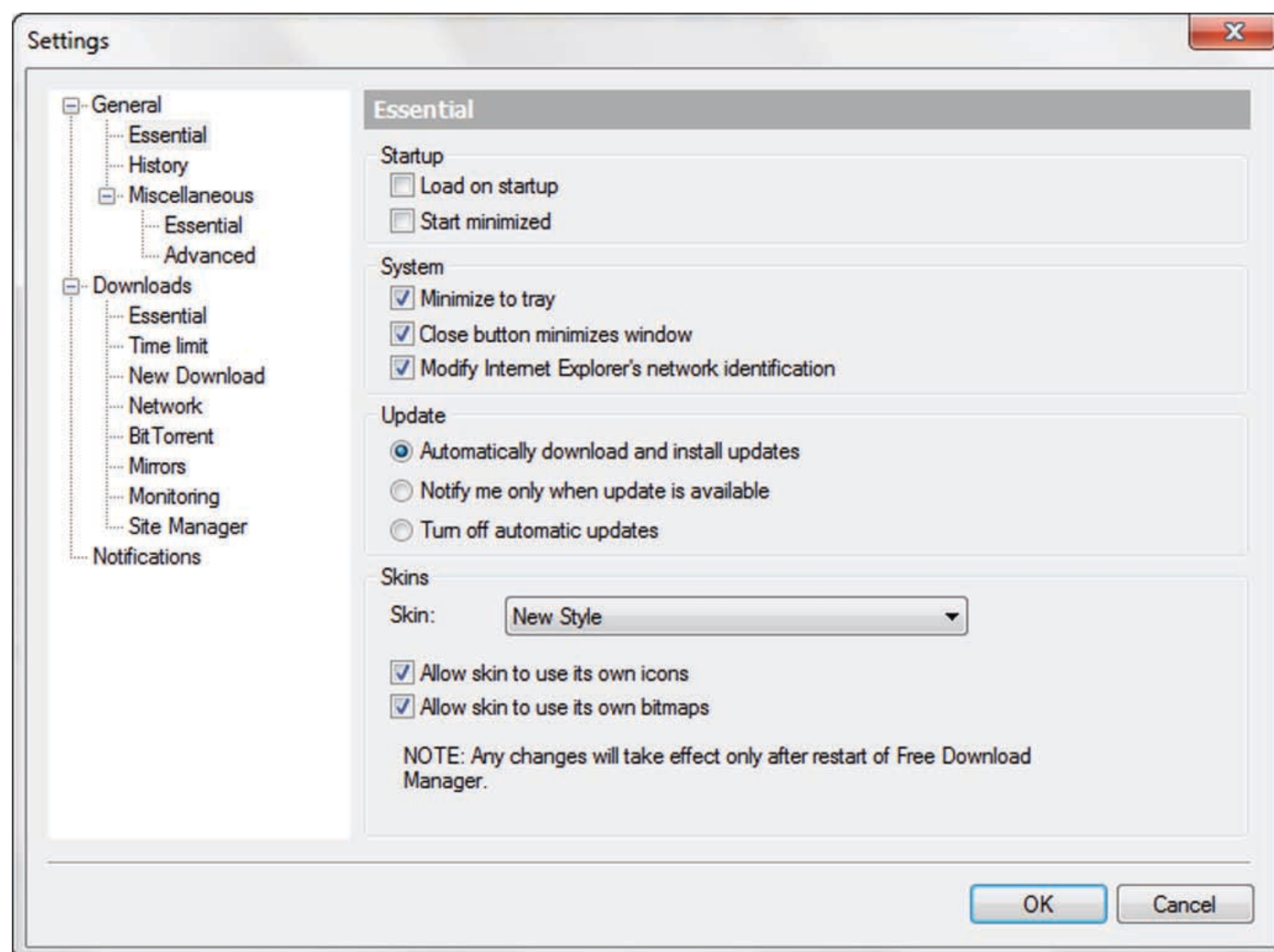
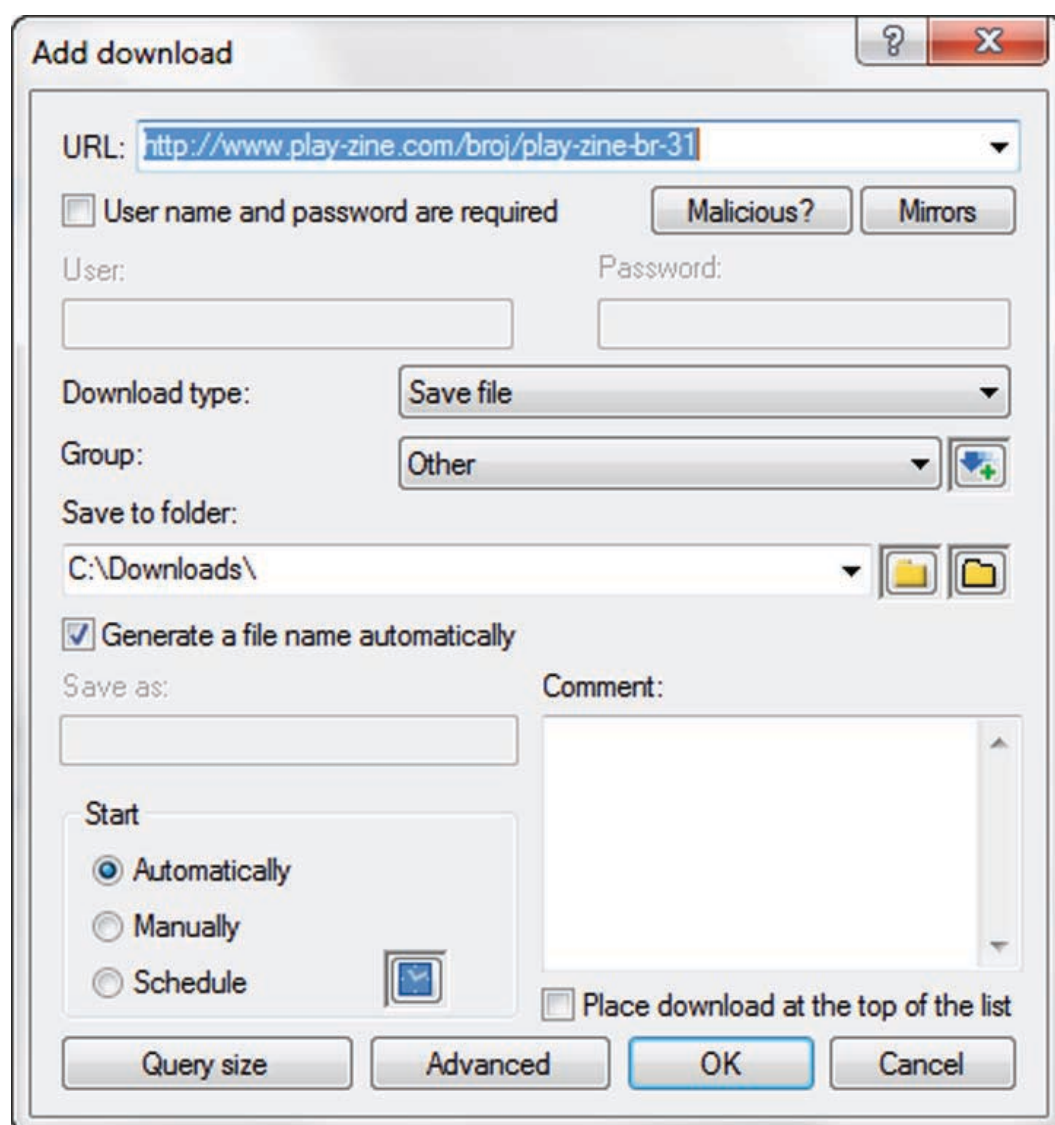


► Federalna Trgovinska Komisija (FTC) je otposlala oko 100 mejlova obaveštenja raznim kompanijama o tome da se njihovi poverljivi sadržaji kao što su finansijski izveštaji i slično, nalaze nelegalno na P2P mrežama. Kad bi još mogli da nađemo neke izveštaje od ovih domaćih muvatorskih kompanija, bilo bi belaja.



► Amazon.com je pristao da plati neobjavljenu sumu Microsoftu za korišćenje određenog broja patentata koje koristi za razne servise. Mada su se neki umovi zapitali da li to onda Amazon plaća Microsoftu i za neke open source patente koji se nalaze u Amazonovom Kindle e-čitaču, a koji su bazirani na Linux kernelu? U svakom slučaju, svaka čast Stiv Balmeru koji je uspeo da naplati i ono što je besplatno.

... možete detektovati dajl ap konekciju i namestiti da se po završetku downloada prekine veza tj. hang upuje.



na primer muzika, filmovi, softver i slično, a možete sortirati stvari i po tome da li su skinute ili ne. I još jedna sitnica koja ume da bude od koristi, a to je da Free Download Manager skenira sve što skida i obavestiće vas ako naleti na neki spajver ili ad-
ver. Znajući šta sve vreba iza linkova

na današnjem internetu, to nije ni malo naivna osobina, koju ne treba zanemariti.

Naravno, možete podesiti i brzinu downloada, kada će se šta skidati, proveriti integritet preuzetog fajla i još pregršt opcija koje poseduje ovo

programče. A download možete prioritetizovati recimo prema formatima fajlova koji se skidaju i slično. Generalno rečeno – možete stvarno da podesite ovog menadžera kako vam odgovara, od skinova do samih preferencija u vezi skidanog fajla.

Free Download Manager skenira sve što skida i obavestiće vas ako naleti na neki spajver ili ad- ver.

Pa dobro, kao što je rečeno, Free Download Manager poseduje manje-više većinu opcija kao i njegovi rivali ali se može pohvaliti veoma stabilnim radom i nepostojećom cenom jer je besplatan, a uvek je lepo kada nešto ima mnogo mogućnosti, a još pride i radi kako treba i još je za džabe. Tako da ako skidate gomilu fajlova pojedinačno ili u isto vreme i treba vam nešto da to sve malo bolje organizujete, pružite šansu ovom komadu softvera, neće vas razočarati.

SOFTWARE NEWSFLASH



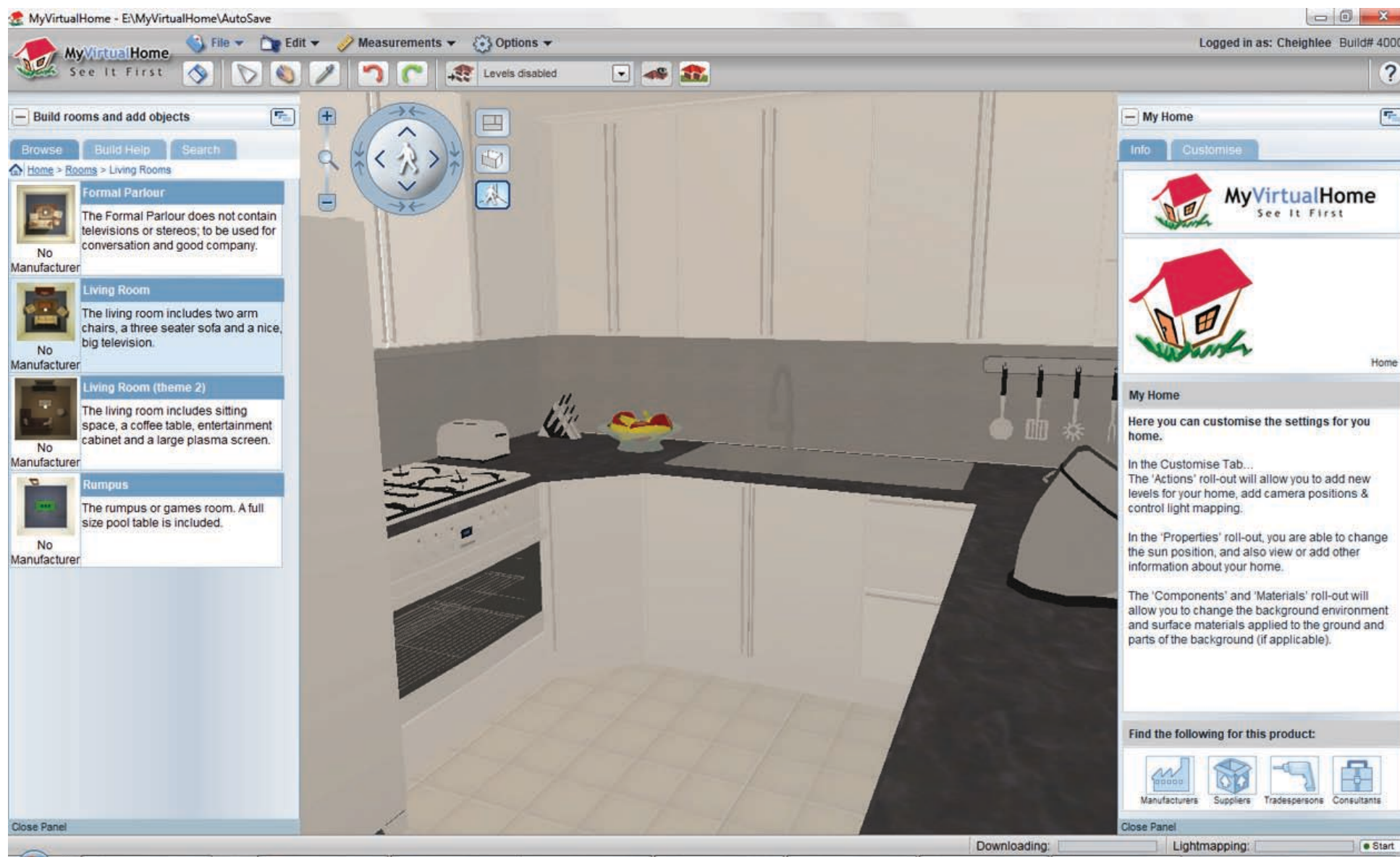
► Intel Capital i još nekoliko velikih IT kompanija će uložiti 3.5 milijarde dolara u razvijanje firmi koje se bave tehnologijom na području SAD. Takođe će podražavati praksu da se zapošljavaju sveži IT studenti koji žele da rade u branši.



► Kompanija VeriSign koja se bavi prodajom SSL (Secure Sockets Layer) sertifikata koji kompanije, banke i slične ustanove koriste za dokaz sigurnosti sadržaja njihovih internet strana i portala, je objavila i novi VeriSign Trust Seal koji ima sličnu namenu kao i SSL jedino što je pravljen za manja preduzeća koja ne žele ili ne mogu da kupe SSL sertifikat.

► Svetski poznat servis za socijalno umrežavanje, Facebook je opet promenio izgled i raspored modula na Home stranama korisnika. Kako ekipa Marka Cukerberga navodi – radi bolje ekonmičnosti i korišćenja....ili pokušavaju lepim izgledom da zamaskiraju katastrofalan ugovor o privatnosti i korišćenju ličnih podataka korisnika? Ko će ga znati, bitno je da izgleda lepo.





MY VIRTUAL HOME

Žanrovski rečeno (i izmišljeno) - F.P.C.A.D.

My Virtual Home (u daljem tekstu MVH) je jedan od onih program koji su strašno korisni, a kada ih pokrenete uvek krenete da se igrate sa njim umesto da radite nešto ozbiljno, a opet sa strane kreativnosti, to je veoma ozbiljna stvar. A šta je tačno MVH? Read on, read on.

Ako bi morali da svrstamo MVH u neku kategoriju, to bila nešto kao 3D First Person CAD program. Naravno, ako vam išta bude jasno iz

toga, svaka vam čast, pošto je opis ovakog komada softvera jednostavno da ne znate odakle da počnete. Zato ćemo odmah da pređemo na suštinu – ovde možete da dizajnirate sopstveni dom, kuću, sobu itd, i da u virtuelnoj 3D šetnji pogledate

... preporučujemo nešto jače od hardvera da imate, bar što se tiče memorije i grafike, radi boljeg ugođaja.

sve to, a još je program besplatan za ličnu upotrebu. A sad, koliko je to kul?! Mnogo! A ako mislite da niste dorasli tom zadatku, zadatku dizajniranja prostora i slično, možete uvek prošetati kroz default dizajn. Eto, to je to.

No, dobro, sada ne bi bilo lepo da vas ostavimo samo na tome, pa ćemo i proći kroz par karakteristika koje ovaj program poseduje. Počevši od relativno malog instalacionog fajla od 30ak i kusur megabajta i

Mišem možete skroz rekonfigurisati prostor i nameštaj, vrata, prozore i slično.

uglavnom nonšalantne instalacije. To “uglavnom” stoji čisto zbog toga što ćete po instalaciji morati kroz sam program da se registrujete i skinete još nekoliko megabajta apdejta, što sa današnjim internet brzinama ne bi trebao da bude problem.

A sad ono što se retko susreće među ne-gejming softverom, full lista minimalnih sistemskih zahteva. Da bi vam MVH radio, trebalo bi bar da posedujete neki polujači Pentium 4 procesor, 512MB RAM (a to

SOFTWARE NEWSFLASH



► U Googleu najavljuju da će njihova aplikacija Google Gears najverovatnije (skoro sigurno) prestati da se razvija i da pažnju usmeravaju na novije tehnologije kao što je HTML5.

► Opera je svoj Dragonfly debugging toolkit za developere objavila kao open source i postavila ga na BitBucket servis za download. Ovo je takođe prvi open source projekat iz Operine kuhinje, nadamo se ne i poslednji.

► Iz Microsofta najavljuju da bi uskoro trebalo najzad da predstave finalno rešenje u vezi Internet Explorera kojim bi korisnicima u Evropi ponudili izbor između Chromea, Firefoxa, Opere i Safarija.

► Evropski i SAD regulatori su najzad odobrili spajanje Microsoftovog internet pretraživača sa Yahoo-om.



► Symbian fondacija je objavila novu next-gen verziju open source Symbian platforme nazvanu S^3. Kako dalje navode, trebalo bi da sadrži HDMI podršku, bolje iskorišćenje memorije i biće 4G ready.

duplo ako imate Vistu ili Win7), neku normalniju grafičku koja podržava directX 9.0c, recimo GeForce 6200 pa nadalje, 1Gb slobodnog prostora na hard disku i da sve to radi pod bar XP sp.2. To su manje-više minimalni zahtevi, a preporučujemo nešto jače od hardvera da imate, bar što se tiče memorije i grafike, radi boljeg ugođaja.

Kada najzad budete pokrenuli program, bićete zbunjeni jer će radna površina biti prazna. E sad, bacite pogled levo i izaberite neki već predefinisain prostor ili celu kuću pa kliknete na 3D View ili Walkthrough ako želite da na brzaka vidite kako to sve izgleda. Mada, moraćete da sačekate da se downloaduje dotični sadržaj ali ne bi trebalo da traje dugo, možda 10ak minuta zavisno od brzine konekcije koju posedujete. Samo kretanje kroz prostor je poprilično glatko, a tekstura prostora je na krajnje ok nivou imajući u vidu da je ovo ipak samo program za dizajn, a ne video igra. A možete

... nešto kao 3D First Person CAD program.

podesiti rezoluciju i kvalitet prikaza u opcijama. Kada smo kod opcija. Tu takođe možete definisati neke osnovne aspekte prostora u kojem se živi kao što su automatsko uključivanje podruma u svaku građevinu ili koliko je visok posetilac da bi imali bolju 3D perspektivu, a možete i snimati ceo doživljaj u nekom web formatu, no taj deo još nismo valjano skapirali.

Komande za kretanje su verovali ili ne u WASD konfiguraciji i preko Up,Down,Right,Left dugmića rotirate vašeg posetioca. Čak možete i izaći iz kuće i baciti pogled na nju da vidite kako izgleda spolja, a u pozadini će se prostirati nekakv pejzaž, tipa šume i livade. Mišem možete skroz rekonfigurisati prostor i nameštaj, vrata, prozore i slično. Samo kliknete na željeni deo pokućstva koji želite da promenite i drag-n-dropujete ga po želji. Možete pomerati

sve, od prozora i televizora do korpe sa jabukama i bananama (da, ima čak i to).

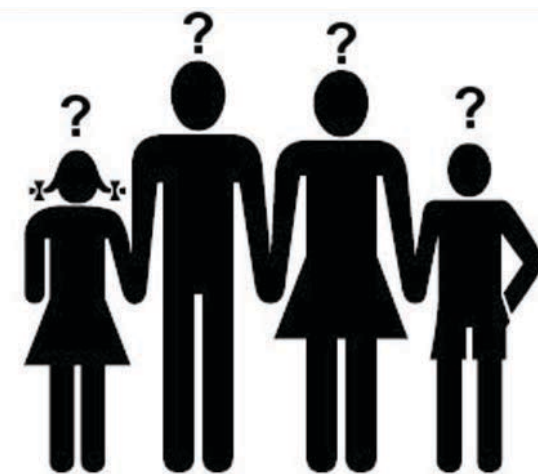
E sad, u čemu je caka, zašto je ovaj program tako koristan, a besplatan? Pa, videćete da se na nekim mestima pojavljuju reklame (koju su stvarno nenametljive) od raznih poznatih proizvođača pokućstva i sličnog. A da bude još zanimljivije, recimo napravite vrata kakva vam pašu, a onda imate opciju da pronađete gde ima i da se kupe ta vrata. Jeste malo kapitalizam, ali realno, veoma opravdan i logičan kapitalizam, a to je skroz ok, ako ne i poželjno, bar što se tiče nas u PLAY!-u. Jer ako ćete već da gradite kuću, treba negde i da kupite cigle, zar ne? Tako da na šta god kliknete i selektujete sa desne strane ćete videti i mali opis šta je to tačno, materijal i slično.

Što se tiče kompleksnosti korišćenja programa, trebaće malo da se naviknete ali u principu ako ste ikada igrali bar jednom neki FPS, sve će

vam biti jasno, bar što se tiče tumačenja kroz taj virtuelni dom. A što se tiče same izgradnje u programu, imate obilje Help menija na raspolaganju i sličnih pomagala koji će vas uputiti na pravi put. A ako Help ne pomaže, uvek možete skoknuti i na oficijelni forum MVH-a i tamo potražiti pomoć.

Tako da ako radite neki prostor, gradite kuću ili preuređujete nešto po stanu, uz My Virtual Home uvek možete napraviti preview kako to sve izgleda, pronaći gde ima da se kupi određeni aitem (možda vam u Srbiji neće baš biti od koristi taj deo programa), a možete čak i pronaći valjanog tj. stručnog konsultanta koji će vam pomoći oko vaše zamisli. Naš savet, ako imate vremena, sedite i posvetite malo tog slobodnog vremena da se isplanirate u ovom programu, znaćće vam posle itekako kada stvarno krenete da radite radove. A još kada se prisetite da je ovaj program za džabe, zabavi nikad kraja.

SOFTWARE NEWSFLASH

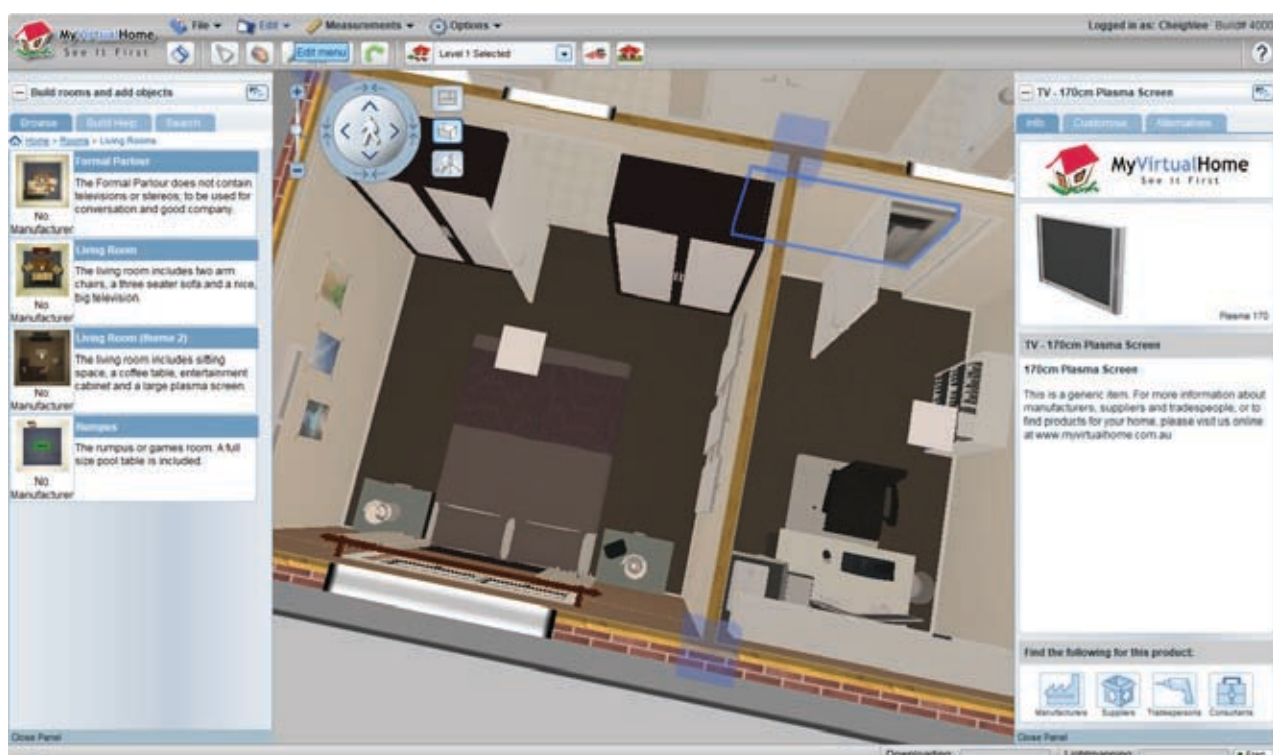


► Istraživanja koja su sprovedena saradnjom između Pew Internet & American Life Project i Elon University's Imagining the Internet Center-a navode kako su od skoro hiljadu ispitanika, tri od četiri izjavilo kako misle da su postali pametniji zahvaljujući internetu. U istraživanju su učestvovali naučnici, direktori kompanija, IT tehničari i analitičari.

► Umesto izlaska novog Visual Studio 2010, Microsoft je objavio release candidate, a finalna verzija je određena za April.

myriad™
mobile software

► Kompanija Myriad iz Ciriha je napravila virtualnu mašinu koja ubrzava Googleov Android OS do skoro 3 puta. Ime virtualne mašine je Dalvik Turbo Virtual Machine, a javni testovi su vršeni na HTC telefonima koji rade pod Android operativnim sistemom.



INTERNET PREVARE

Prevari me jednom, prevari me dva puta, prevari me itd...

Uprkos opštem znanju da na internetu postoje određene prevare koje za cilj imaju da vam uzmu novac ili jednostavno vas iznerviraju, korisnici i dalje nasedaju na iste. Rešili smo da se malo pozabavimo tom tematikom tj. trenutno popularnim prevarama koje mahom dolaze sa popularnih servisa za socijalno umrežavanje.

Već neko vreme se šuška o sajtu Lockerz.com i o tome kako morate biti pozvani na taj sajt, a tamo možete, hm, "kupovati stvari za džabe" (paradoksalno, zar ne). Neki tvrde da je u pitanju prevara, neki tvrde da je to novi Facebook (a opet, kokaže da Facebook nije prevara!?). A i na samom fejsbuku su iznikle gomile grupa gde neko deli pozivnicu za Lockerz, vi samo treba da pozovete sve svoje prijatelje u tu grupu. Pa ok, evo nekih zaključaka do kojih smo mi došli. Na samom sajtu, Lockerz.com imate Get Invited opciju. Mi smo to uradi-

li, a kroz u vr' glave pet minuta nam je na mail i stigao oficijelni invajt. Samim tim, ne treba vam grupa i spamovanje vaših milih frendova po fejsbuku da bi postali član ove "elitne" internet zajednice. A oni koji to rade, rade da bi skupili što više Pointza na samo Lockerzu, o čemu ćemo kasnije reći koju reč (ili napisati koji red, pa kako vam više paše). Kada dobijete poziv,

Ako planirate da udelite nekom pare, nađite oficijalne strane recimo UNICEF-a ili Crvenog krsta.

od vas će biti traženo da popunite standardan formular sa osnovnim podacima. Jedino što ćete pored osnovnih podataka morati i da dodate vaš broj mobilnog telefona. A upisivanje telefona na sumnjivim sajtovima je uvek neprijatan trenutak za svakog korisnika jer se pitate kome to sve ide i ko sve ima koristi od toga. Pa čak i na

SOFTWARE NEWSFLASH



► YouTube od 13og Marta neće više pružati podršku za Internet Explorer 6 koji je mator već skoro čitavu deceniju.

► Nekoliko većih kompanija kao što su Vodafone, AT&T, Verizon Wireless i još par njih, su rešile da naprave otvorenu internacionalnu platformu za aplikacije. Drugim rečima, konkurenciju Appleovom App Store-u, kako navode - zbog sve veće potražnje aplikacija za mobilne uređaje. Well, good luck with that.

► A ako se sećate proteklih problema koje je Google pretrpeo od strane Kineskih hakera, onda će vam možda biti interesantno da su ti napadi ispraćeni do dve škole u Kini. Naravno, zvaničnici tih ustanova negiraju bilo kakvo učešće u tim napadima. Izgleda da je istina ono da kriminalci počnu sa kriminalom još u mladosti.

► Facebook i PayPal su sklopili ugovor po kojem će se sve transakcije plaćanja preko Facebooka vršiti PayPal-ovim servisom.



mreži kao što je Facebook, a kamoli na nekom tamo Lockerzu. Nego, očekivali bi neku potvrdu, verifikaciju kod na broj telefona koji ste uneli recimo, ali ne dobijete to. Umesto toga, samo se ulogujete na svoj profil, što nas automatski dovodi do pitanja - Šta će njima onda moj broj telefona ako mi ništa ne šalju na njega? U Privacy Agreementu piše da su im potrebne neke osnovne informacije u vezi vas da bi navodno mogli da stupe u kontakt sa vama po pitanju slanja stvari koje kupite i naručite preko njih i slično. Tu takođe piše na temu privatnosti podataka, da se neće prodavati/deliti raznim kompanijama

(Third Party Applications) koje bi da nas spamuju reklamama. Što mu, ako je istina, dođe plus u odnosu na Facebook, koji se bestidno razbacuje našim privatnim podacima. Sem te relativno normalne prijave, sajt deluje fino, nije natrpan glupostima. A tu su sad i ti Pointz-i (PTZ), koji su većini korisnika bili dovoljan, a i jedini razlog da se prijave na ovaj servis. Navodno u teoriji ako sakupite dovoljno poena, možete da naručite nešto iz širokog asortimana koji su obećali kreatori sajta, npr. iPod, PSP, Xbox, itd. Takođe, ti poeni bi trebalo da posluže kao kuponi za popust na određenim sajtovima koji se bave internet prodajom (... ili Lockerz m o ž d a planira da se bavi prodajom)



jom, nije baš jasno). Poeni se osvajaju tako što pratite prijatelje, gledate njihove video klipove, pišete blogove, komentare i slično. Navodno bi trebalo da i samim Loginom dobijete koji PTZ, tačnije, mi smo dobili čitava dva! Okej, sve to zvuči lepo, vi radite na nekom sajtu isto što i na većini servisa za socijalno umrežavanje i samim tim dobijate stvari za džabe. E sad, stvar je u tome da na stranici gde možete podići vaše "nagrade" stoji COMING SOON. Znači, nema još nikakvih nagrada. U stvari, primetićete da na većini linkova i dugmadi na sajtu stoji COMING SOON. A takođe je u najmanju ruku čudno odsustvo ikakve stranice na Wikipediji. Mesto na kojem ima svega o svačemu ikada igde, nema ni reči o navodnom "nex-gen social networking servisu". Eeej, ništa. Ali ljudi se i dalje masovono kače na Lockerz i šalju invajtove, tako da je status cele

priče bar po nama, sledeći – ako deluje previše dobro da bi bilo istinito, najverovatnije i nije istinito.

Naravno, moramo da se dotaknemo i Facebooka i sve većeg broja grupa na njemu koje vas zovu da donirate koji dinar, dolar, evro za žrtve zemljotresa ili čega već. Odmah tu da skratimo priču – to je prevara. Ako planirate da udelite nekom pare, (setite se nas u PLAY!-u, hehe) nađite oficijalne strane recimo UNICEF-a ili Crvenog krsta, a ne da slušate neka mutna uputstva ko zna koga sa fejsbuka. Ozbiljni smo, ne zezajte se sa tim!

Jedna od takođe manjih prevara vezanih za fejsbuk su one koje vas zovu u grupu i obećavaju nešto tipa da ćete dobiti nešto za džabe ili učestvujete u nekoj mega nagradnoj igri, a jedino treba da pozovete sve

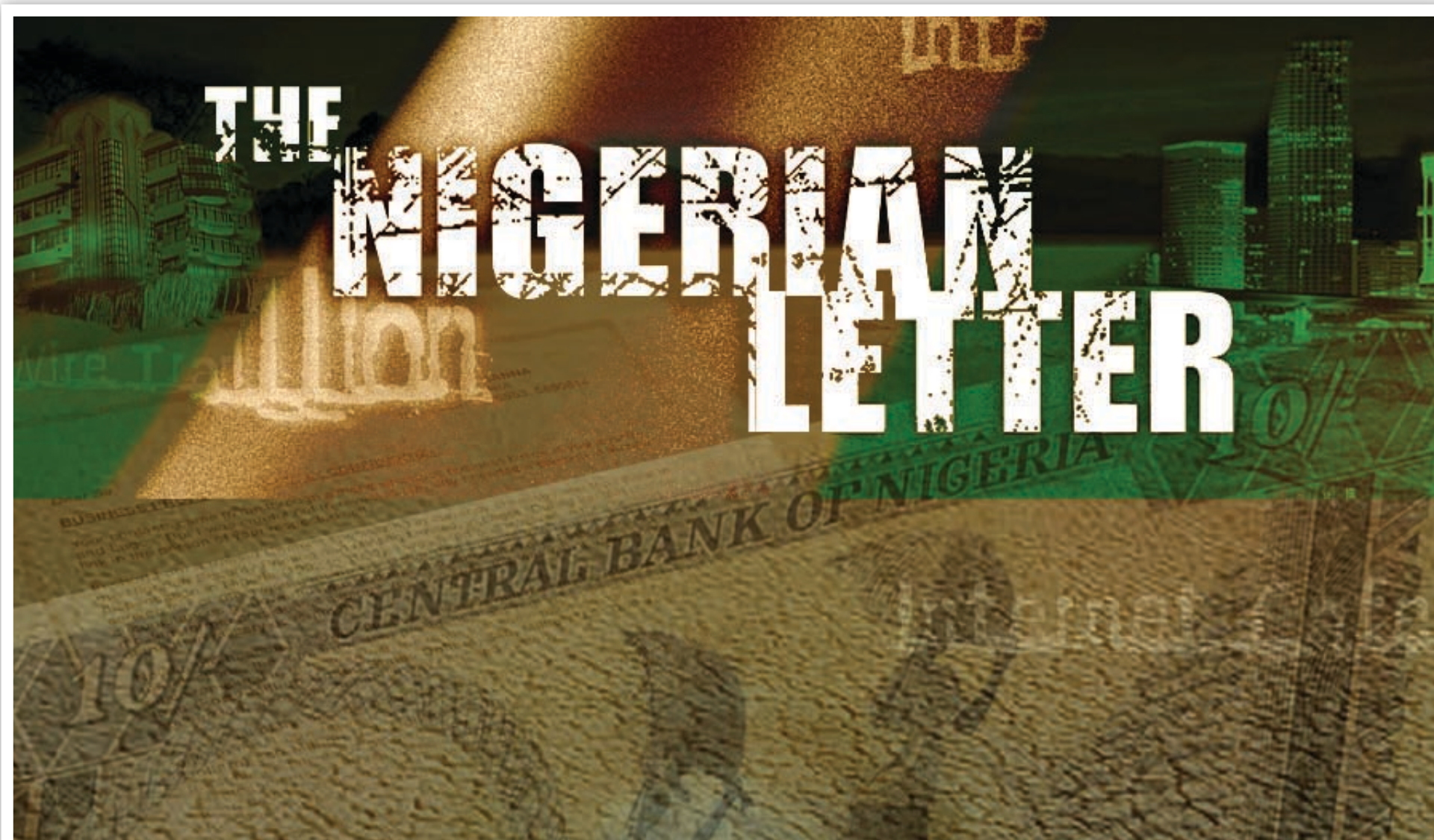
IMATE VEST ZA SOFTWARE SEKCIJU?
PIŠITE NAM NA SOFTWARE@PLAY-ZINE.COM

prijatelje, čak vam daju i java kod koji treba da unesete u browser da lakše selektujete sve prijatelje. Čak tako "dele" i invjatove za gorespomenu ti Lockerz. Ako ste član takve grupe, nemojte se iznenaditi ako posle nekog vremena primetite da je grupa promenila naziv u nešto tipa KUPITE VIJAGRU BLABLABLA. Mada tu realno je više spam u pitanju i cilj je uglavnom da dotični prevarant ima što više preporučenih prijatelja na nekom servisu (npr. Lockerz), a opet, neke grupe zahtevaju podatke od vas koji se mogu uvek zloupotrebiti, zato gledajte šta kome dajete od podataka. Jeste da je u zadnje vreme privatnost na internetu pala na nulu i to upravo zahvaljujući Facebooku, ali to ne znači da to tako i treba da bude. A da, i ne, fejsbuk se neće naplaćivati, nikada, verujte nam.

Sad smo se zapitali da li вреди spominjati Nigerijsku prevaru, pošto mislimo da niko normalan ne bi našao na to, a i to je jedna od najpoznatijih prevara na internetu, a čak i u realnom svetu jer je to varijanta slične prevare koja datira još iz 1920. A onda opet, malo, malo pa se pročuje glas o nekom nesrećniku koji je poslao 20.000 evra nekome tako u belom svetu. Ukratko, poenta je u tome da korisniku tj. neslutećem internetu prolazniku stiže mejl u čijoj se sadržini spominje da je neko u nekoj afričkoj državi nadomak ogromnog, millionskog bogatstva ali je nekako za dlaku od svega toga zahvaljujući smrti muža, majke, oca ili slično.

Naravno, spas postoji, a koji samo vi možete da pružite u vidu povećane sume novca. Da bi se recimo platili advokati i sudski troškovi koji će pomoći da se dotična osoba u nevolji sigurno (uvek ćete biti uveravani da je situacija 100% povoljna po vas) domogne tog bogatstva, a vi kao glavni pomagač i osoba dobre duše nećete biti zaboravljeni. Ma daaajte, da vam neko priđe na ulici i traži 50 dinara za hleb, da li bi mu dali? A opet, da vam dođe neko skockan u skupom odelu i traži 5000 evra da mu pomognete, jer će vam sigurno vratiti bar duplo, da li bi njemu dali tih 5000 evra? Tako smo i mislili, jedno je dati 50 dinara čoveku koji možda gladije ili će da se napije, za 50 dinara nećete propasti, ali za 5000 evra je sasvim moguće da hoćete. Ako vam se ne daj bože desi ovako nešto i nasednete, savetujemo vam ono malo novaca što vam je ostalo da uložite kod doktora za glavu.

Nakratko ćemo spomenuti prevaru koju i dan danas uspešno izvode i koja ima uspeha uglavnom zahvaljujući kompjuterskoj nepismenosti, a pogotovo što je kod nas e-banking tek u povoju. Prevara sa kreditnim karticama gde je cilj dobijanja ključnih informacija o vama i vašem nalogu u banci. Drugim rečima, dobijate mejl u kojem vaša kao "banka" navodno traži vaše inače poverljive podatke radi verifikacije nečega ili da bi vam pružila priliku da učestvujete u nekom odličnom popustu ili slično. Ako dobijete tako nešto, ne libite se da dignete slušalicu i zovne-



te broj telefona korisničkog servisa koji imate na pozadini vaše kreditne kartice i proverite validnost mejla.

Po istom principu kao i prethodni primer rade i phishing prevare. Da bi neko došao do vašeg usernamea i passworda na određenom sajtu (myspace, facebook, gmail, itd) vama je podmetnut lažni mejl u kome se traže dotični podaci ili link ka servisu ili home strana servisa gde treba da unesete user i pass. Zato uvek proverite URL adresu u address baru vašeg internet browsera da li odgovara željenoj stranici. Iako većina internet brauzera uglavnom izlazi uspešno na kraj sa tim problemima ipak trebate obratiti pažnju pogotovo ako vam se nešto čini sumnjivim kao npr. uneli ste pass i user tačno

ali niste se ulogovali već ste opet na login strani.

Pored ovih najstandardnijih prevara, pomenućemo još par njih koje more poštene korisnike:

Stiže vam poslovna ponuda za posao vašeg života ali morate da u početku uložite neki novac. Prevara, očigledno.

Osvojili ste putovanje/krstarenje u nagradnoj igri u kojoj niste ni učestvovali, samo treba da platite kartu i verifikujete celu priču tako što ćete platiti neku taksu, a pare ćete zasigurno dobiti nazad kada se proces verifikacije završi. Naravno, nećete dobiti pare, a ni putovanje.

Isti princip, samo umesto putovanja osvojili ste milione na nekom lotou. Prevara kao i prethodno.

Nekako da zaključimo ovu mutnu priču, da se većina ovih prevara vrši i kroz razne druge medije kao što su novine na primer, a ne samo internet. Jedina razlika je što je internet svetskiji, a samim tim počinio je teže naći. Teško da će neko da vam da nešto za džabe, samo zato što ste mu dragi, a čak ni ne zna ko ste vi, a kamoli vi znate ko su oni. Mada oni upravo slože priču koji cilja na vaše saosećanje ili na poverenje u cilju zadobijanja istog za što kraće vreme. Naravno, prevara će uvek biti, a samim tim će uvek biti i ovaca za šišanje tj. prevarenih, samo gledajte da to ne budete vi.

DOWNLOAD ↓

Free Disc Burner 2.2.3.57

<http://bit.ly/9O5BKT>

WinZip 14 (build 9029)

www.winzip.com/downwz.htm

Glary Utilities 2.20.0.831

www.glaryutilities.com/gu.html

AIMP 2.60 Audio Player

www.aimp2.us/aimpl.php

K-Lite 5.7.0 Codec Mega

<http://bit.ly/154qYM>

JDownloader 0.9579

<http://bit.ly/yKUis>

BitTorrent 6.4

www.bittorrent.com/

NOD32 4.0.474 Free Trial

<http://bit.ly/ARodW>

Daemon Tools lite 4.35.5

<http://bit.ly/uWtGQ>

Skype 4.1

<http://bit.ly/aMnhPu>

LimeWire 5.4.8

www.limewire.com/download/

Panda Security Tools

<http://free.pandasecurity.com/>

UltraISO 9.3.6.2750

<http://bit.ly/oW88P>

Malwarebytes Antispyware 1.44

www.malwarebytes.org/mbam.php

*Zbog dužine pojedinih linkova Play! Magazin koristi <http://Bit.Ly> servis za skraćivanje linkova koji se pokazao kao najčešći izbor među Internet korisnicima zbog direktne saradnje sa Twitterom. Redakcija Play! Magazina garantuje da su sve Internet adrese u trenutku izlaska broja bezbedne.



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



Igraj najbolje igre na vreme i po povlašćenoj ceni!

Iskoristite mogućnost
preordera već od
01. februara

WHERE
SHOPPING
IS
FUN
www.game-s.rs



16
U PRODAJI OD
05.03.2010



16
U PRODAJI OD
19.03.2010



18
U PRODAJI OD
19.03.2010



16
U PRODAJI OD
19.03.2010

NAJNOVIJI PC HITOVI

GameS d.o.o. Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.



1 Games Dečanska

Dečanska 12,
11000 Beograd
[t] 011/3345 062
[e] decanska@game-s.co.rs

2 GameS Novi Sad

TC "Sad Novi Bazaar"
Bul. Mihajla Pupina 1
21000 Novi Sad
[t] 021/521 357
[e] bazaar@game-s.co.rs

3 GameS Delta City

Jurija Gagarina 16
11070 Novi Beograd
[t] 011/3129 552
[e] city@game-s.co.rs

4 GameS UŠĆE

USCE Shopping Center
Bulevar Mihajla Pupina 4
11070 Novi Beograd
[t] 011/285 4408
[e] usce@game-s.co.rs

5 GameS Niš

TC "Merkator"
Vizantijski Bulevar 1
18000 Niš
[t] 018/204 777
[e] nis@game-s.co.rs